

GAME EM CD: A NOVA GERAÇÃO
VideoGame
CHUCK ROCK
DETONANDO DINOSSAUROS
ALIEN3
Se liga!
COMO ELIMINAR OS ALIENÍGENAS E SALVAR OS REFÉNS
SUPER MARIO KART™
OS TRUQUES PARA ACELERAR COM MARIO
STREET FIGHTER II
NÃO APANHE MAIS! PARTA PARA A APELAÇÃO COM CHUN-LI
LANÇAMENTOS MEGA E MASTER
JAMES POND II: COMO SALVAR OS BRINQUEDOS. E TAMBÉM FATAL REWIND, DARK CASTLE...
ANO 2 - Nº 19
SIGLA
EDITORA
PENAS
4.900,00

TEM ARMA PRA CACETE



DYNAVISION 3 RADICAL: VEM COM PISTOLA TURBO FLASH GUN, JOYSTICK TURBO JET CONTROL, FONE DE OUVIDO ESTÉREO E UM SUPERCARTUCHO. TUDO JUNTO COM O CONSOLE RADICAL, COMPATÍVEL COM QUALQUER CARTUCHO NINTENDO* (60/72 PINOS). A DYNACOM RADICALIZOU PRA VOCÊ DAR UM CACETE NOS SEUS INIMIGOS.



O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO

DYNACOM

A Dynacom é fera.



Index

Tá legal. Primeiro foi com jeitinho, tudo "na técnica" para vencer no Street Fighter II. Mas se você continuou apanhando, nessa edição de **VIDEOGAME** *ensinamos como "apelar" com a Chun-Li e ganhar todas. Mas se você gosta do game e não tem o Super NES (o 16 bits da Nintendo) não tem problema: apresentamos o Street Fighter II numa versão para o Nintendo 8 bits.*

VIDEOGAME *é assim: mostramos tudo para que você seja sempre o primeiro a saber das novidades na sua turma. Um exemplo é o novo game Mario Kart, com várias competições com a turma do Mario Bros. Outro que ataca novamente é o Bart Simpson, num jogo que é um pesadelo para ele, Bart, mas um barato para quem joga.*

Para Mega Drive, várias novidades. Um game interessante é Chuck Rock: o herói usa sua grande barriga para se livrar dos perigos pré-históricos. E há também muitos lançamentos da Tec Toy, como o divertido James Pond II. Mas tem muito mais aí pela frente em todos os sistemas. E vamos em frente que nossos consoles não podem esfriar.

Roberto Araujo

● = Mega Drive

● = Super Nintendo

● = Nintendo

● = Master System

● = Game Gear

● = Game Boy

CAPA: Criação Paulo Affonso Soares

CDs: começa a guerra numa nova geração.

Sega, NEC e Nintendo apostam no mercado de jogos em CDs e preparam suas armas. Conheça-as.

O ano de 93 vai ser mesmo dos jogos em CD (**compact disc**). Pelo menos é o que esperam os principais fabricantes norte-americanos. Embora os grandes lançamentos no setor estejam previstos para o próximo ano, desde já as empresas Sega, Nintendo e NEC mostram suas "armas" para esta verdadeira guerra tecnológica, tentando ganhar a simpatia do consumidor com preços mais baixos, equipamentos mais compactos e, principalmente, jogos, muitos jogos. Confira agora todos os detalhes desta "guerra'!

NEC

A NEC foi a primeira empresa a lançar um leitor de jogos em discos laser. Há pelo menos dois anos seus consoles TurboGrafx-16 e o similar PC Engine, para o mercado japonês, já contam com estes equipamentos e grande variedade de games. Com a chegada dos novos concorrentes, a NEC não perdeu tempo e já lançou o PC Engine Duo, no Japão, prometendo a versão americana — o Turbo Duo — para breve.

A grande novidade desses equipamentos é que o leitor de CDs e o console estão reunidos em um único aparelho, mais compacto e com visual bem moderno. Outra alteração bastante importante foi o aumento da memória RAM do aparelho em 256 KBytes, que permitirá aos fabricantes de jogos a programação de games mais complexos — já chamados de Super CD-ROM games. Apesar desta alteração, quem tem o sistema antigo não precisa ficar preocupado: a NEC está lançando um cartão para expansão de memória, o Super System Card 3.0, que possibilita que os novos games também rodem nessa versão.

Finalmente, quem comprar o Turbo Duo vai ganhar, de cara, dois jogos em CD. Um deles traz os já famosos RPGs Y'S I e II e o outro a grande vedete da marca, o pequeno troglodita Bonk: o game Bonk's Adventure, com uma nova introdução narrada.

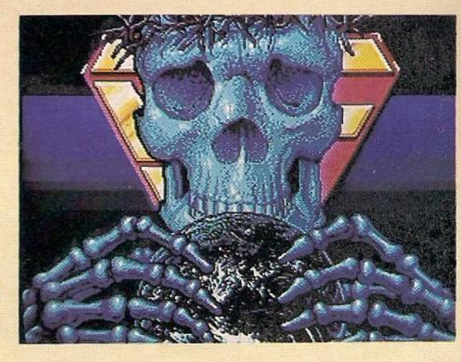


FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

O PC Engine Duo, da NEC, teve sua memória aumentada e o preço reduzido.



O "clássico" Principe of Persia, em versão para o PC Engine Duo



Red Alert, também para o PC Engine: música e animação.



MARIO FITTIPALDI

O game Earnest Evans foi um dos primeiros a pintar no Mega CD

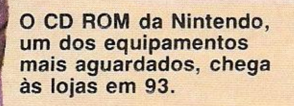
SEGA

A Sega também já está no mercado de games em CD — o Mega CD já está disponível para os jogadores japoneses desde o primeiro semestre deste ano — e prepara o lançamento do Sega CD, a versão americana, ainda neste ano. A Tec Toy, representante no Brasil desta empresa, também já anunciou o lançamento do novo aparelho aqui no Brasil, simultaneamente com a versão americana. As características do CD-ROM da Sega são idênticas em todas as versões (americana, japonesa ou brasileira): 6 Megabits (ou 768 KBytes) de memória RAM, tempo de acesso aos jogos de 0,8 a 1,4 segundo e 12,5 MHz de velocidade de processamento.

Para o lançamento nos Estados Unidos, a Sega prepara um pacote super-especial, que inclui três CDs e tem preço previsto para US$ 299. O jogo Sherlock Holmes: Consulting Detective, produzido com imagens obtidas a partir da filmagem de atores de verdade, será um deles. O segundo CD trará uma coletânea de cinco jogos de sucesso da empresa, chamado de **Collector's Edition** (edição para o colecionador). O terceiro CD possui uma demonstração do sistema CD + G (Compact Disc + Graphics).

Mas não é só: a Sega aposta mesmo é nos jogos para o sucesso de seu sistema. E os produtores não deixam por menos: já estão sendo aguardados a seqüência de Sonic The Hedgehog, Batman Returns e muitos outros títulos chocantes. É só aguardar...

O Sega CD, a versão americana da Sega que deve ser lançada no Brasil pela Tec Toy: muitos recursos em música e animação.



O CD ROM da Nintendo, um dos equipamentos mais aguardados, chega às lojas em 93.



Sherlock Holmes: Consulting Detective traz atores reais para o Mega CD.

FOTOS: DIVULGAÇÃO

NINTENDO

A Nintendo também não podia ficar de fora da festa. E prepara, em conjunto com a empresa holandesa Philips (a inventora dos CDs) seu CD-ROM, que será compatível com o Super Nintendo / Super Famicom. O lançamento, inicialmente previsto para o início de 1993, não é confirmado pela empresa, que garante que só colocará seu leitor de jogos em CD no mercado assim que os programadores conseguirem jogos de qualidade compatível com as possibilidades do equipamento.

Entretanto — e talvez para marcar presença nesse recente mercado — a Nintendo divulgou, durante a Winter Consumer Electronics Show de Chicago, em Maio último, as características técnicas do S-NES CD-ROM, causando grande expectativa para o lançamento. O aparelho terá um processador de 21 MHz de velocidade, 8 Megabits de memória RAM e tempo de acesso de 0,75 a 1,3 segundo. Sem dúvida, características fantásticas. Mas o que está "arrepiando" mesmo a concorrência é o suposto preço de lançamento. Fala-se em US$ 200, nos Estados Unidos. Como a Nintendo não confirma a informação, o jeito é esperar para ver!

O Ascii Pad possui turbo regulável nos 6 botões.

DAUMER DE GIULI

O Dynavision III Radical vem com fones, pistola e um controle.

FOTOS: DIVULGAÇÃO

Turbo para o Super NES

O controle Ascii Pad, produzido pela empresa norte-americana Ascii Ware, é uma das boas novidades em controle para o console Super Nintendo, de 16 bits. O controle incorpora as funções turbo e **slow motion** (câmera lenta), mas o principal é que ele conserva exatamente as mesmas características do controle original do console: além de pequeno, todos os botões possuem o mesmo posicionamento e facilidade de operação.

O turbo pode ser programado, em cada um dos seis botões, em duas funções: **turbo**, que dispara tiros constantemente enquanto o botão estiver pressionado, e **auto**. Nesta função, um único toque no botão detona uma série de tiros na freqüência de 20 por segundo. O controle Ascii Pad estava sendo vendido em importadoras de São Paulo (SP) por cerca de US$ 120,00 (cerca de Cr$ 500 mil em agosto), mas também é possível comprá-lo diretamente de uma loja nos Estados Unidos, através da importação pelos Correios.

Dynacom lança Dynavision III Radical

A Dynacom acaba de lançar o videogame Dynavision 3 Radical, compatível com o sistema Nintendo de 8 bits. Além do fone de ouvido, que já acompanhava o modelo anterior, o novo console traz também uma pistola, um cartucho e apenas um joystick.

O game que acompanha o Dynavision 3 Radical é o Gotcha, que simula uma "luta" de **paintball**. Para arrasar, o jogador tem de ter toda a manha para manejar a pistola Turbo Flash Gun. Segurando seu gatilho por meio segundo, os tiros são disparados como se você estivesse acionando uma metralhadora.

O novo console, que aceita cartuchos de 60 e 72 pinos (padrão japonês e americano) sem necessidade de adaptador, está à venda em lojas e magazines de todo o Brasil e custava, em setembro, aproximadamente Cr$ 580 mil.



Game Genie: super poderes para os heróis Nintendo.

Game Genie, agora no Brasil

A NTD Eletrônica está importando o acessório Game Genie, para consoles Nintendo e compatíveis. Para quem não conhece, o aparelhinho — que é encaixado entre o cartucho e o console, como se fosse um adaptador — tem a manha de interferir e alterar o programa de mais de 400 jogos Nintendo, proporcionando algumas verdadeiras mágicas: aumentar o tamanho do pulo dos personagens, tornar maior a pontuação de alguns itens e até mesmo ganhar vidas infinitas. Para cada truque é preciso acessar um código diferente, fornecido no manual de instruções (em português).

O Game Genie pode ser encontrado, à venda, em videolocadoras, shopping centers, lojas e nos grandes magazines. O aparelho custa aproximadamente US$ 40. A NTD está importando ainda o console Geniecom (US$ 180), de 8 bits, que já vem com o Game Genie acoplado. Desde agosto estão funcionando também cem pontos de assistência técnica do aparelho, espalhados pelo país inteiro.

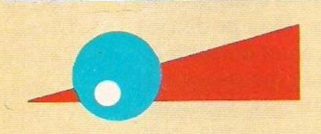
Computador e Mega em um só aparelho

Um computador que também é um console. Esse é o resultado de um acordo feito entre a Sega, um dos maiores fabricantes de videogames do mundo, e a Amstrad TLC., uma empresa britânica que produz computadores pessoais compatíveis com o padrão IBM-PC. O novo computador já vem adaptado aos **cartuchos** da Sega, podendo rodar tanto os jogos para o Mega Drive como também qualquer programa ou jogo compatível com o padrão IBM-PC.

A idéia, no entanto, não é nova. A Sega já se associou à IBM para a produção de um equipamento similar, o Tera Computer. Mas a idéia não "colou" e poucas unidades deste "computador-console" foram produzidas. De acordo com a Sega, o novo modelo produzido em conjunto com a Amstrad deve chegar às lojas européias em outubro deste ano.

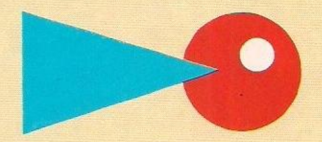


CONTROLES **- A Trauber dispõe de uma linha completa de controles para os consoles Phantom System, CCE VG 9000 (compatíveis com Nintendo), Master System, Mega Drive e Atari. Todos os controles são confeccionados com materiais atóxicos e as versões para Phantom System e Mega Drive possuem contatos de manta de silicone e borracha condutiva. Informações: Rua Gago Coutinho, nº 25, Lapa, São Paulo (SP). Fone/Fax (011) 261-4519.**

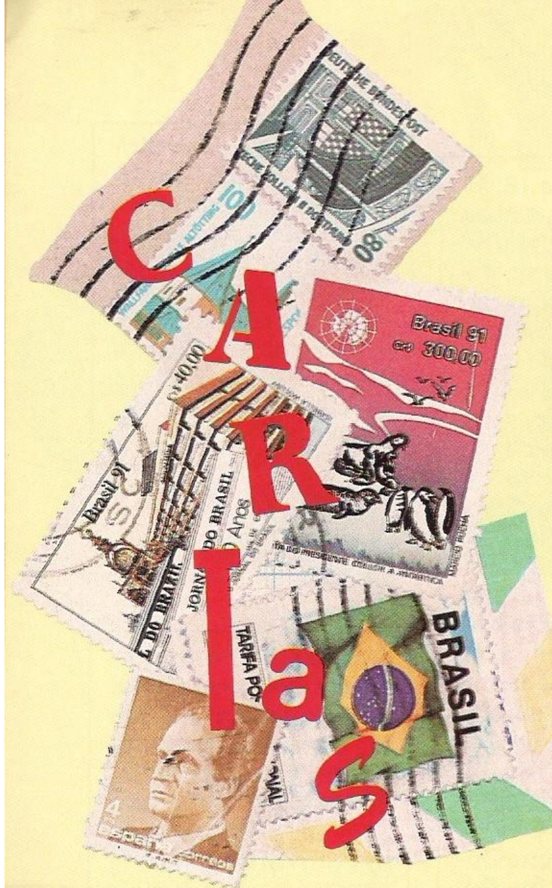


FEIRA **- Nos dias 16, 17 e 18 de outubro, a cidade de Santo André (SP) sedia a *V FEC*, uma feira cultural organizada por alunos secundaristas e promovida pelo colégio Clóvis Beviláqua. E, neste ano, a novidade é um estande lotado de consoles de videogame, *arcades* e jogos para computadores PC e MSX. Para jogar é só trocar jornais velhos ou agasalhos por tempo nas atrações. O estande tem o patrocínio das empresas Pedullo Diversões Eletrônicas, ACVS Informática, Domínio Público Softwares e Famicom Plaza. Parque Duque de Caxias, Av. Pedro I, s/nº, Santo André, SP.**

CRAZYLAND **- A distribuidora vende cartuchos para Super Famicom / Super Nintendo, Mega Drive, Nintendo, Mega CD, Neo Geo e também para os portáteis Game Boy e Game Gear. Fone (011) 290-7952; Fax (011) 290-8164.**



ERRAMOS **- Na reportagem *RPG sem game*, publicada na edição 17, página 10, o telefone da loja Dimensão, de Moema (SP) saiu com um erro. O número correto é (011) 533-7411. As demais informações estão corretas. Pedimos desculpas.**





RPG EM PORTUGUÊS

Por que nenhum fabricante de cartuchos nacional tem interesse em traduzir um RPG da língua inglesa para o português, como fez a Tec Toy com o game Phantasy Star?

Marcelo de Almeida Soares
Belo Horizonte, MG

Provavelmente devido ao grande custo desta tradução. Primeiro, é necessário adquirir os direitos para a tradução, comercialização e distribuição do game que se quer traduzir. Depois, é necessário desenvolver a tecnologia para isso, e contar com bons profissionais de programação para que a tradução seja bem feita. E, finalmente, o produto final ainda deve ser aprovado pelos produtores. Bem caro, não? Finalmente, nos casos dos jogos Nintendo, ainda não há no Brasil nenhum representante oficial, o que torna a tradução destes jogos bem mais distante — infelizmente.

PC ENGINE X SUPER FAMICOM

Comparando estes dois consoles, quais as diferenças de um para o outro em termos de clock, cores, canais de som, vozes simultâneas e outros recursos?

Reginaldo Pereira Silva
São Paulo, SP

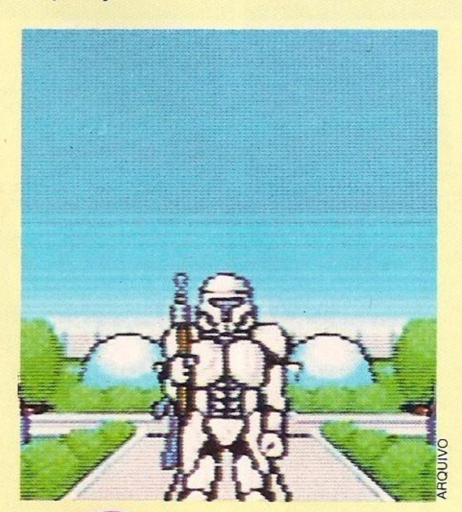
A diferença fundamental é o processador central, de 16 bits no Super Famicom, e de 8 bits no PC Engine. Os dois consoles têm processadores gráficos de 16 bits. Aí vão os demais dados: clock - 12.2 MH (PC Engine), 12 MHz (Super Famicom); cores: 64 simultâneas (PC Engine), 256 simultâneas (Super Famicom); resolução gráfica - 320 x 256 máx. (PC Engine), 512 x 448 (Super Famicom). O Super Famicom possui processamento sonoro digital, com 13 canais de áudio, semelhante ao usado nos CD-players. **Os dados de som do PC Engine não estavam disponíveis.**

MEGA DRIVE X MASTER SYSTEM

Oi! Será que dava para explicar para o meu pai a diferença entre um Master System e um Mega Drive? É que em mim ele não acredita e ainda por cima diz que os dois são iguais!

Márcio Rodrigo Silva de Andrade
Rio de Janeiro, RJ

Certos pais são difíceis de serem convencidos, ainda mais quando eles comparam os preços. Mas podemos tentar. O Mega Drive é um console de 4ª geração, que possui tecnologia de processamento em 16 bits. Por isso, possui jogos mais sofisticados, com até 512 cores, maior definição gráfica (pontos na tela) e som stereo com até 10 canais de áudio. O Master System, com tecnologia de processamento em 8 bits, é bem mais modesto: possui apenas 16 cores e três canais de áudio, em mono. E definição gráfica mais baixa. Ambos possuem grande variedade de jogos à disposição.


ARQUIVO

STREET FIGHTER II NO MEGA?

Oi, galera! Minha dúvida é a seguinte: se a Capcom produz cartuchos para a Sega, porque eles também não lançam o Street Fighter II para o Mega Drive?

Raphael Antony
Nova Iguaçu, RJ

Raphael, esta talvez seja uma pergunta que só a própria Capcom pode responder. Mas podemos arriscar uma resposta: o problema neste caso é de licenciamento: como o game foi produzido para o Super Nintendo, é bastante provável que a Nintendo tenha assegurado direitos exclusivos sobre o cartucho. o que impede o seu lançamento para outros sistemas. Com o tempo, entretanto, pode haver a liberação destes direitos. Afinal, isso acontece com muitos jogos. Em todo o caso, você pode escrever diretamente para a Capcom. Aí vai o endereço: 3303 Scott Boulevard, Santa Clara, CA 95054. Fone (408) 727-0400, Fax (408) 496-6679.

TRANSCODER

Eu moro na Inglaterra e recebo a revista mensalmente. Queria saber qual o preço de um Mega Drive e de um Super Nintendo no **Free Shop** dos aeroportos, e se há algum jeito de transcodificar o Super Nintendo europeu para o sistema usado no Brasil.

Daniel Resende
Londres, Inglaterra

Daniel, esses equipamentos são difíceis de serem encontrados nos Free Shops dos aeroportos brasileiros. Nos aeroportos americanos eles estão normalmente à venda, mas custam mais caro do que nas lojas. Os preços, na primeira metade de 1992, eram em média os seguintes: US$ 170 para o Mega e US$ 210 para o Super NES. Quanto à transcodificação, no caso do Super Nintendo, este é um procedimento não aconselhável. Segundo a Tecnovideo, empresa de assistência técnica, não é possível transcodificar um Super NES do sistema europeu para o brasileiro. Existe um transcoder no mercado que possibilita essa mudança, entretanto, a própria Tecnovideo não aconselha





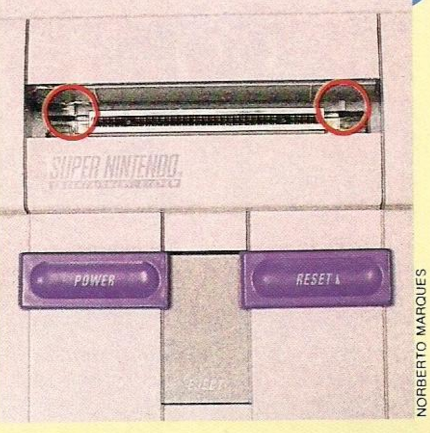
sua compra. É que você continuará tendo de comprar os cartuchos europeus, não poderá utilizar nem os americanos, nem os japoneses. Por isso, se você voltar ao Brasil, é mais econômico trocar o seu Super NES por um que seja do sistema japonês ou do sistema americano, e daí efetuar a transcodificação.

SOM DA PESADA

É possível ligar a caixa acústica do meu aparelho de som no console de videogame?

Felipe Mon David Milani
São Paulo, SP

Depende, Felipe. Se o seu console tiver saída de áudio e vídeo composto — a saída por cabo, que é ligada direto na TV, sem a necessidade da antena — tudo bem. A maioria dos consoles tem essas saídas. Nesse caso, ligue a saída de vídeo na TV (o cabo amarelo) e a saída de áudio (o cabo branco e/ou vermelho) na entrada AUX do seu amplificador ou receiver. Se a sua TV não tiver entrada de áudio e vídeo composto, ainda assim tudo bem. Ligue somente a saída de áudio no amplificador e o console à TV, por antena. Mas, nesse caso, não esqueça de abaixar o volume da TV.



NORBERTO MARQUES

TRAVAS DO SUPER NINTENDO

Na edição n.º 11 de **VIDEOGAME** vocês disseram que o Super Nintendo aceita jogos do Super Famicom sem usar um adaptador, bastando para isso lixar as travas. Vocês podiam mostrar o local onde devia ser lixado, através de uma foto ou desenho?

Adriano Vaz Oliveira
Niterói, Rio de Janeiro

As travas são duas linguetas de plástico situadas na parte de trás da abertura em que se encaixam os cartuchos. Repare que nos cartuchos de Super Nintendo há, na parte de trás, duas reentrâncias — que não existem nos cartuchos de Super Famicom. Ao se encaixar o jogo, as linguetas de plástico do console se encaixam nas reentrâncias do cartucho. Tirando-se as linguetas, o cartucho de Super Famicom também encaixará. De qualquer maneira, o melhor mesmo é usar um adaptador, pois nesse caso mantém-se as características originais do console.

CONTROLE PROFISSIONAL

Revista **VIDEOGAME**, coloquei um console (Mega Drive) no meu bar, mas o controle não aguenta e quebra. Existe alguma loja em São Paulo que venda um controle profissional, tipo arcade?

Márcio da Costa
Cabo Frio, RJ

Sim, Márcio. Tente essas lojas: LKC, Rua Mateus José, 1.233, São Paulo (SP), fone (011) 954-9418; Chamonix, Rua Juquis, 284, Moema, São Paulo (SP), fone (011) 61-0355; Pro-games, Rua Pio XI, 656, Lapa, São Paulo (SP), fone 831-5787. No Rio, tente a Game Palace: Rua Visconde de Pirajá, 540, lj. 107, fone (021) 511-5882.

★ c ★ l ★ u ★ b ★ e ★ s ★

MEGA CLUBE - Um clube para os fãs de Mega Drive, Master System, Nintendo e Atari. Os interessados devem enviar uma carta com os seguintes dados pessoais: nome, endereço, data de nascimento, foto 3x4 e nome do console e cartuchos que possui. A taxa de adesão é de Cr$ 3 mil, e dá direito a jornal e carteirinha. Rua Adolfo Riciluca, 65, Itapira, SP — CEP: 13570-000.

DREAM CLUB - Um clube completíssimo, para viciados de todo o Brasil! Trabalhamos com os consoles Mega Drive, Super Nes, Neo Geo, Master System e Nintendo. Temos especialistas em dicas do jogo Street Fighter II e muito mais. A taxa de inscrição é de Cr$ 2 mil e para ficar sócio basta escrever. Endereço: Rua Onix, Lote 12, Quadra 63, São João do Meriti, RJ — CEP: 25550.

SÓ NINTENDO - Aqui, dicas e estratégias do sistema Nintendo. Entre em contato com a gente! Mande uma carta com os seus dados e um selo para a resposta. Endereço: Rua José Potiguara Miragaia, 260, São José dos Campos, SP — CEP: 12220.

R.A GAMES CLUBE - Um clube para quem curte Mega Drive, Super Nes, Game Boy, Game Gear ou Master System. Para ficar sócio é só mandar uma foto 3x4 e pagar uma taxa de Cr$ 1 mil. Se você estiver a fim de jogar na sede do clube é só aparecer por aqui. Você paga Cr$ 3 mil por hora e joga em qualquer um dos consoles acima. Endereço: Rua Jisiti Noda, 230, São Paulo, SP — CEP: 05761.

MASTER SYSTEM CLUBE - Para os aficcionados por este sistema. Fornecemos dicas e superestratégias, além de um jornal mensal. Quem quiser participar deve enviar uma foto 3x4 e seus dados pessoais. Endereço: Rua Cosme de Farias, 22, Salvador, BA — CEP: 40250.

GEAR CLUBE - Temos um arquivo repleto de dicas e uma revista que já está em sua 3.ª edição! O clube atende aos gamemaníacos de todos os sistemas, mas é especializado em Game Gear. Para se associar, mande 2 fotos 3x4 e a quantia de Cr$ 3 mil para as despesas com a carteirinha. Endereço: Rua Santa Quitéria, 219, Blumenau, SC — CEP: 89050-000.

pergunte aos feras

Immortal (Mega Drive)

Por favor, me ajudem! Estou na primeira fase deste game e já destruí todos os monstros verdes e até os invisíveis, mas não consigo passar de fase. Qual é o segredo?

Tiago R. Benjamim
Belo Horizonte, MG

Se todos os monstros já foram eliminados é porque você está com o amuleto. Procure um feixe de luz dentro da caverna e quando encontrá-lo, use o amuleto embaixo dele. Vão aparecer duas perguntas. Responda sim à primeira e não à segunda. Pronto, você já passou de fase!

Krusty's Funhouse (Mega Drive)

Oi! Li na edição nº 17 de **VIDEOGAME** que este jogo tem 5 fases. Só que na revista **Eletronic Gaming Monthly**, dos Estados Unidos, este mesmo jogo tem 60 fases. Quem está com a razão?

André Nathan
Rio de Janeiro, RJ

Vai depender do ponto de vista, André. A Eletronic Gaming Monthly **considera todos os estágios (cada uma das portas em que Krusty tem de entrar) como fases, daí você ter encontrado 60. Mas o game tem na verdade cinco fases, pois esse é o número de passwords à disposição do jogador.**

Maniac Mansion (Nintendo)

Tenho 35 anos, sou mãe de um garoto de 8 anos e já escrevi 5 cartas. Até agora não obtive resposta para nenhuma delas. Será pela velha discriminação das mulheres? Por favor, desta vez, respondam, pois eu adoro jogos do tipo RPG. Eu queria saber: 1) como faço para ir até o observatório e usar o telescópio? 2) Como conserto as máquinas da sala de jogos? 3) Ao entregar o hamster ao filho do cientista, por que o rolo de filme não aparece fora da casa?

Maria Célia Gomes A. Cabral
Taubaté, SP

Maria Célia, o leitor da VIDEOGAME **não sofre nenhum tipo de discriminação. É que são tantas cartas por dia, que fica difícil responder a todas. Mas aqui estão as respostas para algumas das suas dúvidas: 1) Use a Glass Jar para pegar água da piscina e suba até a sala da planta carnívora. Dê coca-cola para a planta e depois jogue a água dentro do vaso. Feito isso, ela irá crescer. Agora, suba ao laboratório e use as moedas no telescópio. Basta introduzi-las no "coin slot". 2) Como a máquina de fliperama está quebrada, a pontuação mostrada é 0000. Ela representa o código de acesso ao laboratório do cientista. Não se preocupe em consertar o fliperama, pois se você o fizer, será mais difícil encontrar o outro código. Você terá de conseguir o recorde do fliperama e isso dá muito trabalho. 3) Você está trocando a ordem do procedimento. Primeiro é preciso pegar o rolo de filme e, só então, dar o hamster para o cientista. Resolvido?**

The Legend of Zelda III (Nintendo)

Não sei como levar a garotinha para o quarto que fica sob a luz, no castelo 4 (Blind's Dungeon), do segundo mundo. Existe algum jeito?

João Magno C. de S. Slias
Rio de Janeiro, RJ

Se você subir até o segundo andar, encontrará uma janela iluminando um dos quadrados. É impossível chegar ali, por isso, aproxime-se, pegue a bomba e pressione o botão B para atirá-la sobre aquele quadrado. Você terá aberto um buraco no chão e através dele é possível levar a garota até a sala do monstro. Esse local está marcado no mapa. Fácil, não é?

Spider Man (Master System)

Eu não consigo fugir dos raios na fase do Electro. Qual é a manha?

Gustavo Henrique de Oliveira
João Pinheiro, MG

Provavelmente você esqueceu de desligar os interruptores — sem isso os raios não vão parar de cair. Bem no início desta fase, quando se entra na estação de força, desligue o primeiro interruptor que fica no canto esquerdo da tela. O segundo está entre as duas correntes, que estão penduradas. O terceiro é um pouco mais difícil de encontrar. Você precisa subir até a última plataforma e vasculhar o lado esquerdo da tela. Neste caso, até encontrar o último interruptor, não será possível evitar os raios, portanto, seja rápido.

Antes, gostaria de dar os meus parabéns à equipe da **VIDEOGAME**, pelo excelente trabalho feito na revista. Minha dúvida é se Spider Man possui seleção de fases e continue, ou não. Como faço para pegar a chave, depois de ter derrotado o chefão da 3ª fase (Electro)?

Rodrigo C. Godói
Campinas, SP

Após derrotar Electro, caminhe até chegar à última tela e posicione-se bem no meio. Use o cipó de teia e suba, mas tenha cuidado com as correntes elétricas — é só esperar o momento em que elas desaparecem. Na verdade, quando você jogou o cipó de teia, ele se agarrou à chave. Ao subir e encostar nela, ela será toda sua. Infelizmente este game não tem continue, nem seleção de fases. Uma pena!

Barcelona 92 (Mega Drive)

Prezados redatores e pilotos, tenho uma dúvida cruel. Já bati todos os recordes deste game (corrida, corrida com barreira, arremesso de martelo, arco e flecha, salto ornamental e natação), mas até agora não consegui sequer um salto na modalidade "salto com vara". Como devo agir?

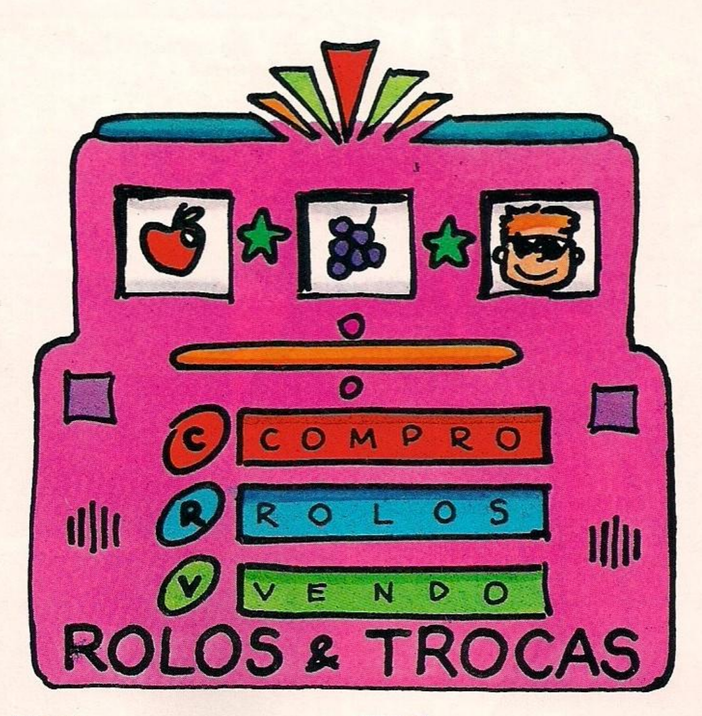
Uldélio C. Mandelesi Jr.
Itajubá, MG

Esta é uma das modalidades mais difíceis, Uldélio. Será necessária muita coordenação. Primeiro, pressione os botões A **e** B **alternadamente para ganhar velocidade. A seguir, pressione o direcional para baixo para encaixar a vara no suporte, para cima para ganhar altura e para a esquerda para transpor o sarrafo. Ufa! Agora é só treinar bastante.**

Notas da redação

As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva e Eduardo Bourdot Fidelis.

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.



C **Track & Field II** - Para o Nintendo. Preço a combinar. Glauco T. C. Matos. Rua Pereira Caldas, 84, São Paulo, SP — CEP: 01546. Fone: (011) 270-5259.

R **Phantom System** - Uma pistola e um adaptador, tudo por um Mega Drive. Pago a diferença. Gustavo S. Lopes. Rua Guia Lopes, 31,Osasco,SP — CEP: 06110-092.Fone:(011) 703-8483.

V **Nintendo** - Americano, um Game Genie, três cartuchos originais (Ninja Gaiden III, Silver Surfer e Teenage Mutant Ninja Turtles II), um adaptador, dois cartuchos japoneses (Ninja Gaiden I, Double Dragon) e três cartuchos americanos, sendo que um deles tem dois jogos (Elevator Action, Batman, Super Mario Bros. II e III). Rafael Zini Malho. Rua Dr. Quirino, 1.545, Campinas, SP — CEP: 13015.

R **Batman** - Para o Mega Drive, em bom estado, por Golden Axe II, também para o Mega Drive. Marcel Toshiro Yokota. Rua Apinagés, 602, apto. 44, São Paulo, SP — CEP: 05017. Fone: (011) 864-2378.

C **Mega Drive** - Ou um Super Nintendo, por um bom preço. Roberto Costa Junior. Rua Atibaia, 216, São Bernardo do Campo, SP — CEP: 09751-080.

V **Master System II** - Na caixa, um **rapid fire** e seis cartuchos. Victor Eulálio Souza. Rua Visconde da Parnaíba, 2.187, Teresina, PI — CEP: 64050. Fone: (086) 232-2862.

R **Master System II** - Novo, com garantia, dois joysticks, uma pistola Light Phaser e um cartucho, por um Top Game VG-9000, com quatro cartuchos. Cléber Corrêia. Rua Homem de Melo, 94, São Paulo, SP — CEP: 05007. Fone: (011) 872-9715.

R **Mega Drive** - Transcodificado, um controle Pro-3, um controle com turbo e o cartucho Super Monaco GP, tudo por um Super Famicom ou um Super Nintendo, com pelo menos um cartucho. Rodrigo Tamore. Rua José Pinheiro, 190, São Paulo, SP —CEP: 03716. Fone: (011) 217-3357.

V **Master System II** - Um controle tipo arcade, um controle simples e três cartuchos (Golden Axe, Spider Man e The Lucky Dime Caper). Tudo por U$ 170,00. Jailson Batista. Rua Domingos Furtado, 165, São Paulo, SP — CEP: 04915-050. Fone: (011) 820-6477.

R **Master System II** - Com dois jogos e um Nintendo americano, na caixa, com um cartucho de quatro jogos e uma pistola, tudo por um Mega Drive ou Genesis com três cartuchos. Olinto José V. K. Junior. Av. Farrapos, 2.811, apto. 04, Poá, RS — CEP: 90220.

V **Mega Drive** - Japonês, transcodificado, dois controles (um original e um Pro-2) e cinco cartuchos (Moonwalker, Super Monaco GP, Castle of Illusion, Fighting Master e The Legend Of Juju), tudo por US$ 190,00. Fernando Bonassi Cordeiro. Rua Cravo, 518, Osasco, SP — CEP: 06110. Fone: (011) 703-1741.

C **Super Nintendo** - E os cartuchos Street Fighter II e Final Fight. Marcelo Bastos Villela. Estrada dos Bandeirantes, 6.265, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 22780-081. Fone: (021) 342-6147.

R **Master System** - Dois joysticks e seis cartuchos, tudo em caixas e com os manuais de instruções, por quatro cartuchos de Super Nintendo ou Super Famicom (menos o Super Mario World). Marcelo Pereira. Rua Carmo Buissa, 942, Macaubal, SP —CEP: 15270. Fone: (0174) 73-1165.

V **Master System** - Na caixa, uma pistola, um **rapid fire** e 12 cartuchos. Adriano Roberto de M. Danezzi. Rua Epopeo, 81, São Paulo, SP — CEP: 02303. Fone: (011) 204-0073.

R **Phantom System** - Uma pistola e 10 cartuchos, por um Mega Drive com dois cartuchos. Cristiano Z. Passos. Rua Iguapé, 24, casa 01, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 21380. Fone: (021) 249-3977.

C **Super Nintendo** - Com um controle. João Gonçalves. Rua Valdomiro Rosa, Conjunto Ademar Garcia, Q18L1, Joinville, SC — CEP: 89200. Fone: (0474) 26-3236.

V **Mega Drive** - Importado e quatro cartuchos (Pit Fighter, Altered Beast, QuackShot e Twin Contra). Glauco Carlos. Tr. Carlos Cruz, 303, Itaboraí, Rio de Janeiro — CEP: 24400. Fone: (021) 701-4791.

R **Super Charger** - Um adaptador e 31 jogos, por um Mega Drive ou um Game Gear. Cláudio de Souza Corrêa. Rua João Telles, 269/201, Porto Alegre, RS — CEP: 90210. Fone: (051) 225-8886.

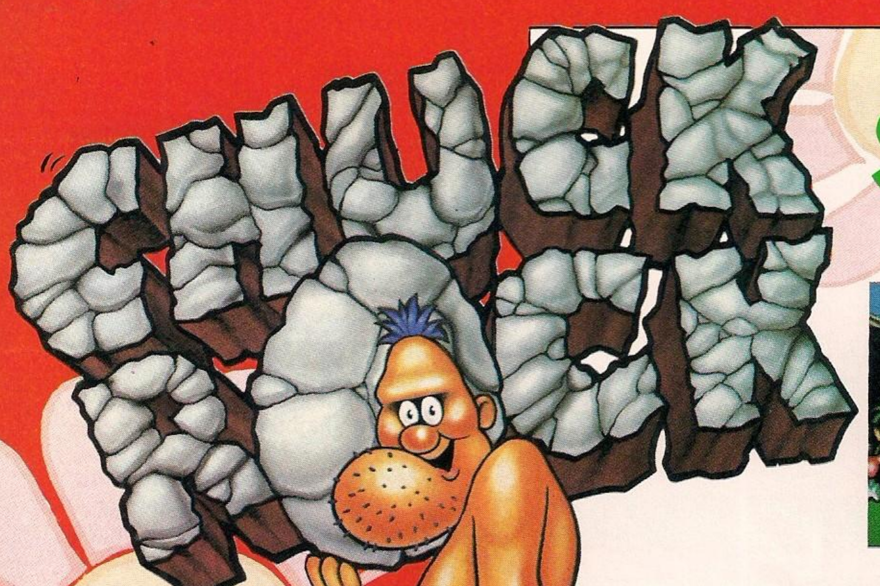
V **Cartuchos** - Para o Master System, todos com caixinha e manual: Assault City, Kenseiden, Great Basket, Jogos de Verão e Alex Kidd in Miracle World. Marcus Vicente Riccio. Av. Independência, 1.755, apto. 302, Juiz de Fora, MG — CEP: 36025. Fone: (032) 212-4829.

R **Phantom System** - Com quatro cartuchos, entre eles Double Dragon II, Castlevania I, um adaptador para cartuchos japoneses e dois controles. Troco por um Mega Drive com um ou dois cartuchos. Sérgio Ricardo Latanzze. Rua Manoel Dias Mendes, 115, Saúde, São Paulo, SP — CEP 04124. Fone (011) 544-3291, de manhã ou à noite.

V **Cartuchos** - Vendo cartuchos usados para locadoras. Tratar com Vera ou Herbert. Fone (0172) 33-7630.

Nota da redação

Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro n.º 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.



Chuck e sua mulher Ophelia viviam felizes. Mas como tudo que é bom dura pouco, um belo dia o terrível Gary Gritter, um antigo admirador da moça, resolveu raptá-la. Agora o divertido homem das cavernas tem de procurar sua esposa na selva, nas cavernas, no mar, numa geleira e até mesmo no cemitério, na esperança de resgatá-la. Sua principal arma é o barrigão, que detona com os inimigos. Mas seja esperto: você tem apenas 3 vidas e um Continue para encontrar Ophelia.

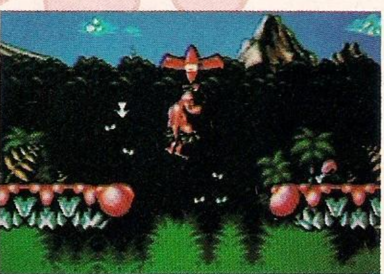
RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Virgin Games
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	5
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	9

A cada 1 milhão de pontos, Chuck consegue uma vida extra. Mas não desanime! É possível completar toda esta pontuação neste game.

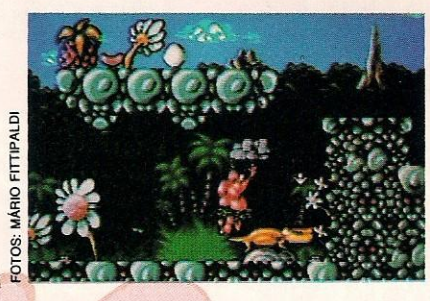
SELVA

Pterodáctilo



Dando uma barrigada neste pterodáctilo, Chuck consegue uma carona voadora até as plataformas mais altas.

Jacaré



FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

O jacaré ajuda o herói a alcançar a plataforma que está no alto. Suba no rabo dele e solte a pedra na sua cabeça.

DICA

As pedras são o Coringa de Chuck neste game. O herói pode usá-las para subir nas plataformas mais altas, achar passagens secretas e muito mais. Para levantar as pedras é só apertar Ⓑ com ↓

CAVERNA



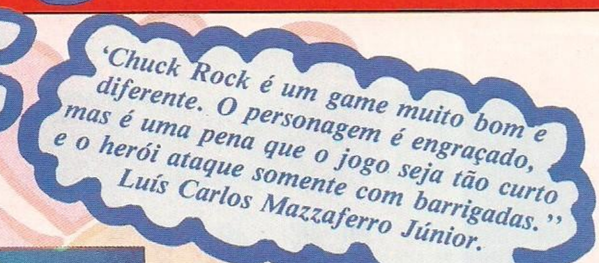
Monstro

O monstro de areia vai aterrorizar Chuck. Mas o herói não se intimida: espere o monstro agachar e passe rapidinho. Não adianta tentar destruí-lo.



Cobra

Dando uma barrigada na cobra que está na ponta do rochedo, Chuck consegue fazer com que ela se desenrole e acabe se transformando numa útil plataforma.







Pedras

Quando estiver subindo morros, Chuck deve sempre carregar uma pedra com ele. Assim as rochas que rolam do alto não tocam o herói.



Rio

Usando as pedras mais uma vez, Chuck consegue atravessar o rio sem o perigo de acabar afogado.

Espinhos



Cuidado com estes espinhos! O herói não pode tocá-los porque perde energia.

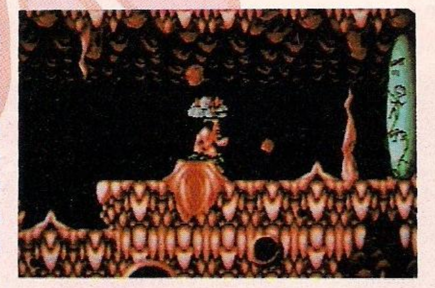
Rinoceronte

O rinoceronte é o primeiro inimigo do game. Acabar com ele é muito fácil! Chuck tem apenas de atirar a pedra no monstro quando ele estiver correndo para a direita e subir na plataforma quando o inimigo voltar. Manha!



Proteção

Aqui as pedras são uma importante proteção contra as lascas que caem do alto da tela.



Dente de Sabre

O segredo para destruir o inimigo Dente de Sabre é prendê-lo no canto esquerdo da tela e detonar barrigadas.

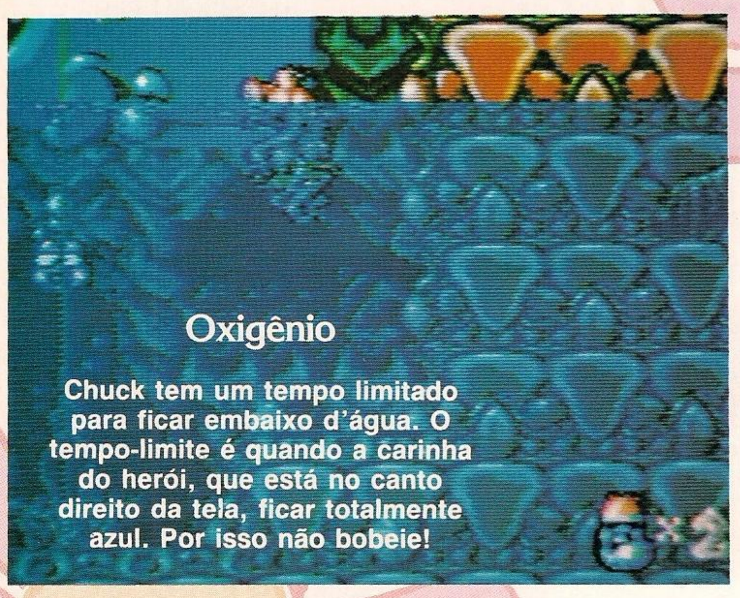


FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI



Plataforma

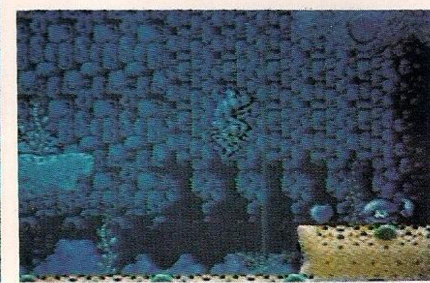
Use a plataforma para subir nos lugares altos e continuar sua missão.



Oxigênio

Chuck tem um tempo limitado para ficar embaixo d'água. O tempo-limite é quando a carinha do herói, que está no canto direito da tela, ficar totalmente azul. Por isso não bobeie!

MAR



Energia

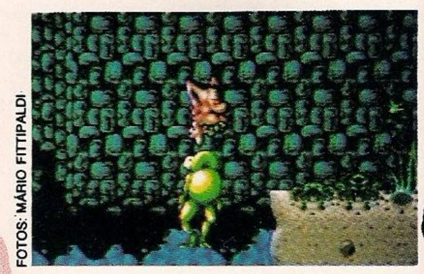
No fundo do mar, Chuck também pode reabastecer seu nível de energia pegando os corações que agora estão azuis.

Baleia

A baleia é uma amigona. Use-a como ponte, evitando ter que nadar. Mas cuidado com o monstrinho que mergulha da plataforma: ele tentará atingi-lo e roubar sua energia.



FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI



Sapo

O sapão ajuda Chuck a alcançar a plataforma que está no alto. Para isso basta subir nele.



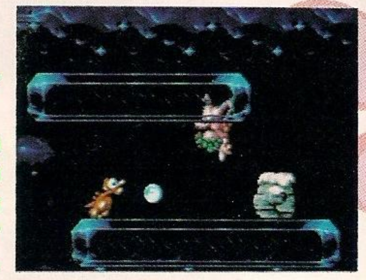
Monstro Aquático

O monstro aquático é o inimigo do mar. Detone com ele distribuindo chutes à vontade. O lugar ideal para você ficar é o indicado pela foto. Não esqueça ainda de tomar fôlego para recuperar o oxigênio.

GELO

Atirador

O inimigo atirador de bolas de neve é uma gelada! Para destruí-lo, Chuck deve primeiro pular suas bolas e só então atacá-lo com barrigadas. A pedra também pode ser usada como proteção.



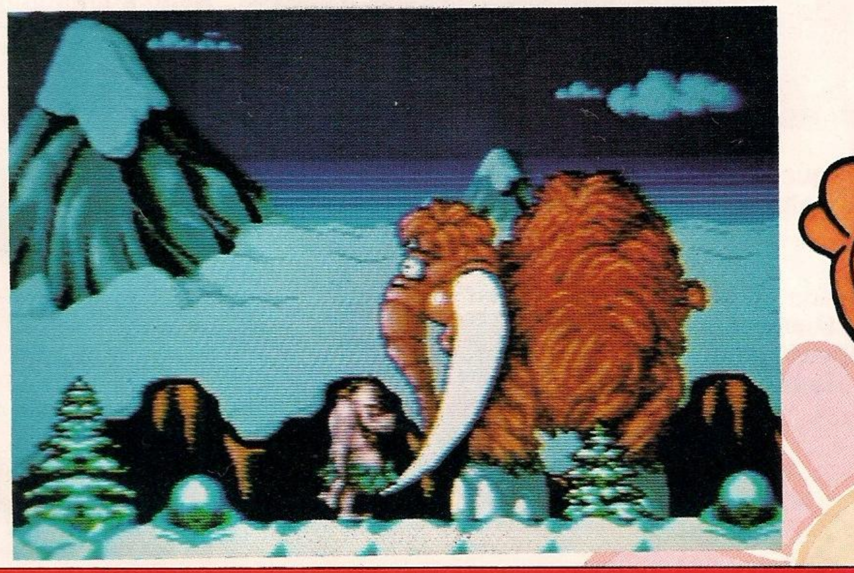
Mamute pequeno

Dando uma barrigada no pequeno mamute, ele suga Chuck e espirra o herói até o outro lado da plataforma.



Mamute

Cuidado com os tiros de gelo que o inimigo solta pela tromba, para o alto. Desvie e ataque-o dando barrigadas, sem parar. Encostando o mamute na parede ele não terá chances para reagir.



CEMITÉRIO



Bucho

Usando o bucho deste monstro como cama de mola, Chuck chega ao alto da plataforma.

Língua

Esta língua funciona exatamente como a cobra da fase da caverna. Dando uma barrigada, você pode usá-la como plataforma, lembra?



Lombriga



Estes vermes gigantes vão tentar roubar a energia de Chuck. Passe rapidinho e o herói estará salvo. Não é possível acabar com ele.

Amebas

Cuidado! As amebas são paradonas mas também roubam energia.

Dinossauro boxeador

O dinossauro que raptou Ophelia está aí. Acabar com ele é baba! Fique parado no canto esquerdo da tela e dê barrigadas sem parar. Não tente subir nas plataformas de cima, porque o inimigo atacará com socos e mordidas.





FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

ALIEN 3

A tenente Ripley está de volta. Desta vez ela acorda e descobre que sua cápsula espacial caiu no planeta-prisão Fiorina-161. A garota agora tem de se aventurar em 15 diferentes fases. Sua missão é destruir os Aliens e salvar os prisioneiros, antes que os inimigos o façam. Confira abaixo as chocantes imagens deste game. E na próxima edição, a estratégia completa.

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Acclaim
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	15
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	8

Ripley está armada até os dentes para enfrentar os Aliens. A garota tem rifles, granadas, lança-chamas e muito mais.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

A tenente tem de se aventurar dentro de tubulações, para procurar a saída das fases.

Quando encontrar os prisioneiros, basta passar na frente deles para conseguir libertá-los.



Fique esperto: durante todo o game a tenente deve ir pegando os itens que vão aparecer.

Ripley vai poder contar com a ajuda de um detector de movimento, que surge no canto direito do alto da tela. Toda vez que um inimigo estiver se aproximando a tenente terá condições de se defender antes mesmo de ser atacada. Os reféns também podem ser detectados: eles aparecem na forma de pontos vermelhos.

Na toca dos Aliens, cuidado com as gotas que caem do alto da tela e fazem a heroína perder energia.

Destruir os inimigos não é fácil. Metralhadora neles!

FOTOS: DAUMER DE GIULI

SPLATTERHOUSE-2

MEGA DRIVE

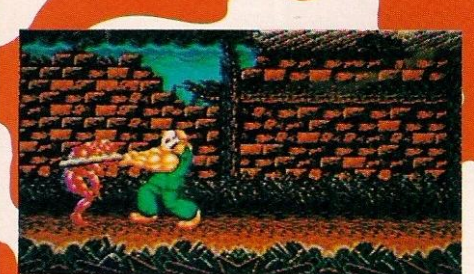
Você acaba de entrar num pesadelo! Neste game cheio de aventura e terror, Rick precisa salvar sua namorada Jennifer das mãos de terríveis espíritos que habitam a casa mal assombrada. Ela foi seqüestrada por estes horrendos monstros e a única chance de resgatá-la é através de um objeto muito especial: a máscara do terror. Rick deve usar os poderes da máscara para tirar Jennifer deste assombroso pesadelo!



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Nanco
MEMÓRIA:	Não definida
FASES:	8
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	6
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	6





INIMIGO

Este monstro nojento é o primeiro inimigo do game. Chegue bem perto dele e distribua socos. Bico, hein!

BASTÃO

Pegando o bastão (botão **B**), o herói pode liquidar com os monstros na manha.

CUIDADO

O braço do adversário vai dar trabalho. Assim que ele esticá-lo, ataque com socos e sem dó.

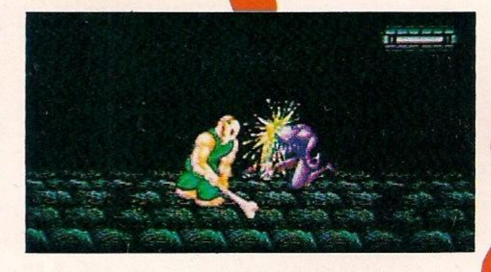


FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

ESPINHOS

Estes espinhos são malditos. Pule-os para não acabar levando a pior.

OSSO



Rick pode contar também com a ajuda deste superosso para detonar com os inimigos.

Se liga! A cada 20 mil pontos Rick ganha mais uma vida.

CABEÇA



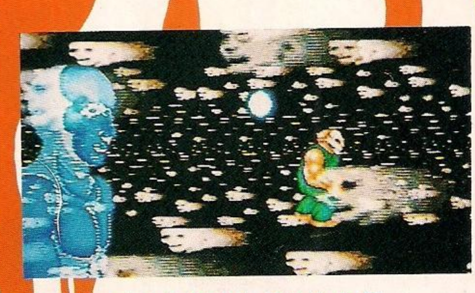
O inimigo agora é esta cabeça. Ela solta bolas pela boca e também pequenas miniaturas que dificultam sua aproximação e ataque. Pule e acerte voadoras no olho da inimiga e soque as cabeças. Quando a inimiga abrir a boca, salte para não ser liquidado pela bola que surge.

FETOS



Os fetós são de amargar! Mas antes de enfrentá-los, Rick tem de detonar socos nas serras e tesouras. Uma das serras vai acabar sobrando na sua mão. Use-a para acabar com os monstrinhos. Os fetos também não resistem às voadoras. Fique ligado porque muito sangue vai rolar!





FANTASMAS

Caso o fantasma envolva Rick, os comandos do direcional se invertem.



ARANHA

Agora o espírito inimigo vai atacar. Distribua socos à vontade e pule sobre suas rasteiras. Assim que o espírito se transformar numa enorme aranha, você deve ficar abaixado e dar rasteiras sem parar.



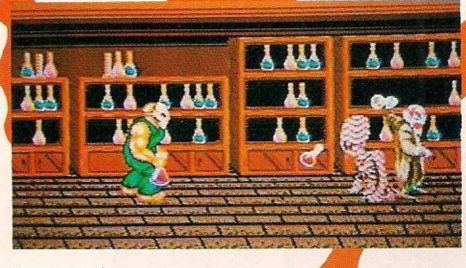
ESPINGARDA

A espingarda faz estragos nojentos. Fique esperto porque ela está meio camuflada na parede.

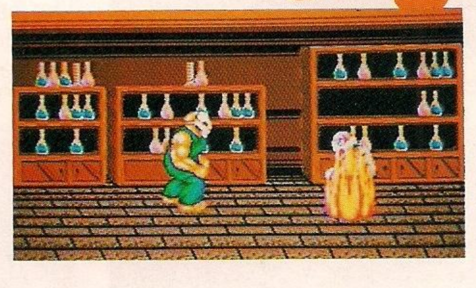


FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

CIENTISTA LOUCO



Cuidado com o cientista louco. Ele vai jogar uma terrível poção de fogo para tentar queimar Rick. Desvie das poções e dos inimigos. Mas não esqueça de apanhar uma das poções que está jogada no chão, para atirar no cientista e liquidá-lo.

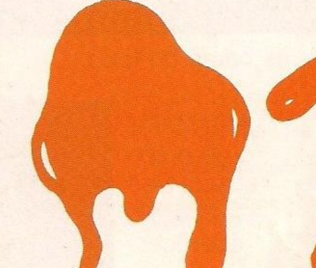


JENNIFER

Jennifer está desesperada e pede socorro novamente. Fique perto do buraco, dando socos e voadoras sem parar. Só assim Rick não corre o risco de ser atingido pelas mãos e cabeças que saem de dentro do buraco.

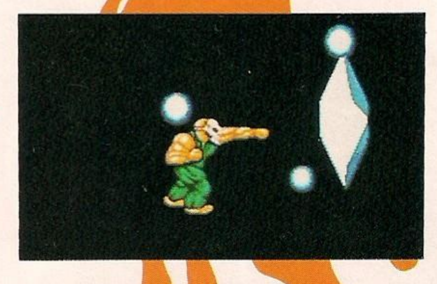




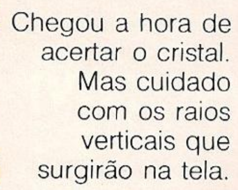




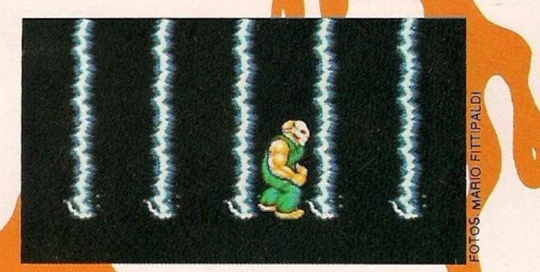
CRISTAL



A princesa está presa neste cristal. Acerte as bolas que estão em volta dele até que sobre apenas uma.

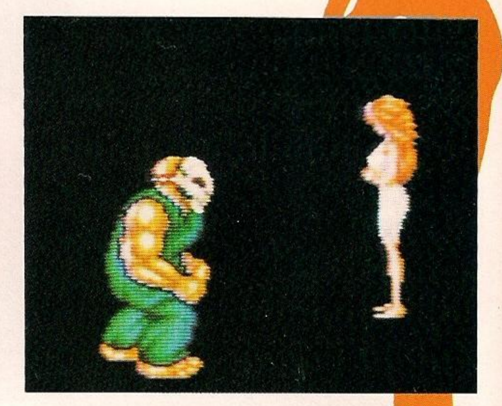


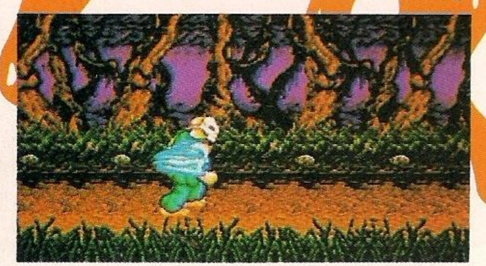
Chegou a hora de acertar o cristal. Mas cuidado com os raios verticais que surgirão na tela.



FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Pronto, Rick finalmente consegue salvar Jennifer!





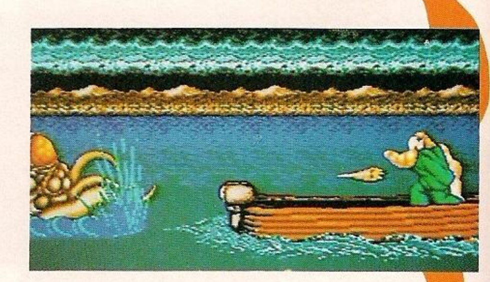
FANTASMA

Para fugir deste fantasma, o melhor é ficar no canto direito da tela. Quando seus tiros estiverem se aproximando, soque.



BARCO

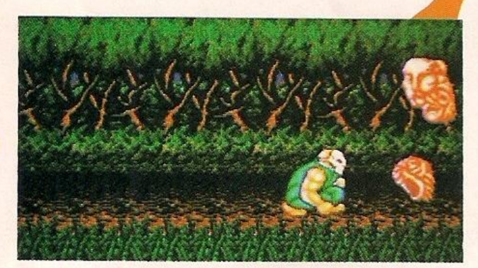
A casa está desabando e Rick e Jennifer têm de fugir rapidamente. Assim que saem do elevador, os dois vão parar dentro de um barco, mas continuam sendo perseguidos por monstros.





POLVO

Acabar com este estranho polvo é dureza. Quando ele atirar suas flechas, soque-as. Deste jeito você consegue pegá-las. Agora é só jogar as flechas contra o monstro, quando ele estiver de olho aberto. Cuidado porque as flechas vêm por cima e por baixo.



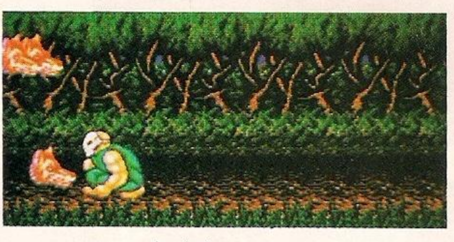
Acerte estas caras,...

INIMIGO FINAL

As coisas estão complicadas. Um cérebro enorme é o inimigo, e cabeças também vão atacar.



Assim que derrotar o polvo, Rick ganha duas vidas para enfrentar o inimigo final.



...as caras de lobo...

Mas atenção! Você só consegue destruir o inimigo quando ele se transformar em morcego.

...e também o cérebro, toda vez que ele aparecer.





LKC É O POINT. VIDEOGAME É NINTENDO, O RESTO É BRINQUEDO ELETRÔNICO.

A JOGADA CERTA ESTÁ TOMANDO CONTA DO BRASIL.

LKC BRASÍLIA - DF
Tel.: (061) 273-9083

LKC GOIÂNIA - GO
Tel.: (062) 241-0283

LKC SÃO PAULO - Tatuapé
Tel.: (011) 217-3424

LKC SÃO PAULO - Moóca
Tel.: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - Brooklin
Tel.: (011) 535-4981

LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
Tel.: (0455) 73-2031

LKC JOINVILE - SC
Tel.: (0474) 33-6572 e 33-0016

LKC CURITIBA - PR
Tel.: (041) 225-5432

LKC GUARULHOS - SP
Tel.: (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
Tel.: (011) 469-9125

LKC POUSO ALEGRE - MG
Tel.: (035) 421-7131

LKC FORTALEZA - CE
Tel.: (085) 234-6763

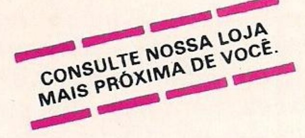
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.





LKC SÃO PAULO - SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO - SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
LKC SÃO PAULO - SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
LKC BRASÍLIA - DF - SCLN 210 Bloco C - Loja 33/35
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR - R. Manoel Rodrigues Fº, 41
LKC CURITIBA - PR - R. 24 de Maio, 765

LKC GOIÂNIA - GO - R. 22, nº 318 - Setor Oeste
LKC GUARULHOS - SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES - SP - R. Otto Unger, 158
LKC JOINVILE - SC - R. Pedro Lobo, 46
LKC POUSO ALEGRE - MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160 P.A. Shopping - 4º piso
LKC FORTALEZA - CE - Av. Eng. Santana Júnior, 2828 Fax: (085) 234-2545

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

CRIAÇÃO PROPAGANDA E COMUNICAÇÃO

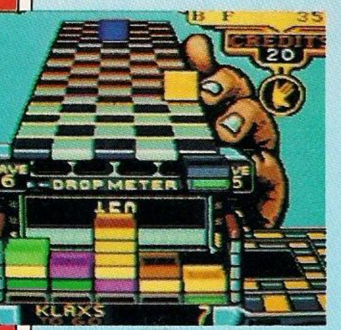
KLAX

MEGA DRIVE

Você curte jogar Tetris e Shapes & Columns? Se você respondeu sim, Klax vai mexer com a sua cabeça. Neste game o objetivo é arranjar os blocos coloridos que estão caindo. Eliminando os blocos, o jogador automaticamente ganha pontos.

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: Não fornecida
JOGADORES: 2

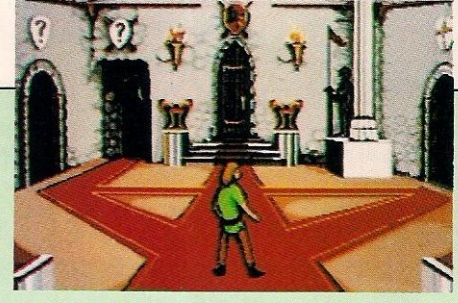
Na tela o jogador pode escolher o nível de dificuldade do game e também o limite de vidas (21 Continues) que deseja. Você ainda pode fazer o teste de som. Confira.



O jogador tem de eliminar três blocos de cada vez, assim que eles estiverem na correia. Você pode tentar eliminá-los na vertical, horizontal ou diagonal - desta forma você ganha mais pontos. Embaixo da correia está indicado o número total de Klax que você precisa completar a cada fase. Fique esperto!



O jogador pode controlar e escolher o próximo bloco que vai colocar na correia. Caso você pegue um bloco que não serve, devolva-o (↓). Sacou!



Atenção: algumas fases são dirigidas. Nesta, por exemplo, o jogador só pode eliminar blocos na diagonal.

FOTOS: DAUMER GIULI

JAMES POND I

Mais uma missão secreta espera por James Pond. Desta vez, Dr. Maybe está instalando bombas em forma de pingüins nas fábricas do Pólo Norte. O agente secreto Robocod terá de acabar com todos os soldados inimigos antes de colocar as mãos em Dr. Maybe. Nesta aventura, o herói conta com a ajuda de uma roupa especial, que permite que ele atinja lugares antes inalcançáveis.



Pond pode agarrar-se embaixo das plataformas para passar pelos espinhos

Algumas caixas, como esta, escondem itens falsos. Dando uma cabeçada surge uma terrível cobra, que rouba vidas do herói.

DARK CASTLE

Nesta emocionante aventura, você está dentro de um castelo escuro à procura do terrível Cavaleiro Negro. Mas antes de encontrá-lo terá de enfrentar três difíceis fases. Em todas elas surgirão várias salas, onde você terá de destruir ratos, morcegos e inimigos lutadores.

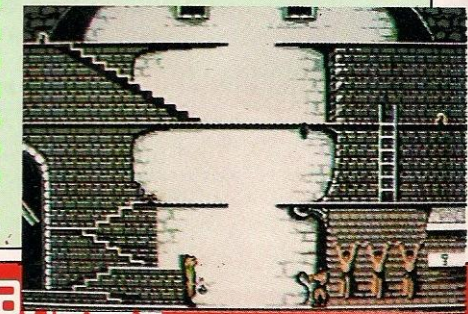
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 8 Megabits
JOGADORES: 1

Você pode escolher a fase em que deseja lutar.



Aqui você deve pular as plataformas. Mas muito cuidado com as estalagtites que despencam do alto.

Para detonar com carrasco, pegue o martelo (↓ e Ⓑ) e ataque-o. Na hora de pegar a chave, que está no canto direito, olhe para a cabeça dos presos. Se eles estiverem balançando para os dois lados, esta é a chave errada. Espere que eles parem com a cabeça virada para o lado direito. Este é o sinal de que você está embaixo da chave certa.

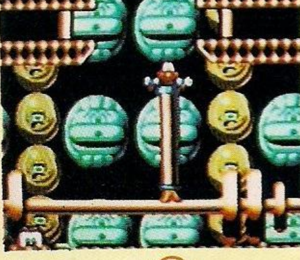


TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 8 Megabits
JOGADORES: 1



Nas subfases, Pond tem de encontrar os pingüins. Encostando neles, novas passagens surgirão.





Alcançar os lugares mais altos ficou manha. Basta Pond esticar "um pouquinho" o corpo (Ⓒ).

FATAL REWIND



Você está no fundo de uma cova de morte e para sair terá de lutar contra estranhas formas de vida. A única ajuda é esta armadura que você está vestindo, que lhe garante um pouco de proteção. Repare que a tela deste game é circular, o que permite que você ande e volte. Mas fique ligado porque a lava está subindo!

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 8 Megabits
JOGADORES: 2



Seu objetivo na primeira fase é encontrar a saída o mais rápido possível, antes de ser pego pela lava.



Grudando nas paredes, o herói consegue subir mesmo onde não há escadas. Os ângulos de 90 graus também não representam problemas.



ROBOCOP™ 3



O cenário ainda é a cidade de Detroit, nos Estados Unidos. No futuro, um policial cibernético — metade homem, metade máquina — conseguirá combater o crime organizado. Isso mesmo, você acertou! Trata-se de Robocop, agora detonando gângsters futuristas e bandidos cibernéticos no Super Nintendo. Esta terceira versão tem o lançamento previsto para acontecer simultaneamente com o terceiro filme da série, e está prometido para breve. E, como sempre, VIDEOGAME foi atrás e mostra, com detalhes, as primeiras imagens do jogo. Veja agora algumas das grandes dificuldades!

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Ocean
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	Não fornecido
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	9
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	8

Aumente seu poder

Armas mais potentes

Energia



aumenta pontos

munição extra

A cada (P) você consegue:

tiros contínuos...

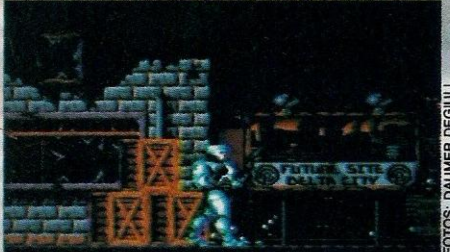


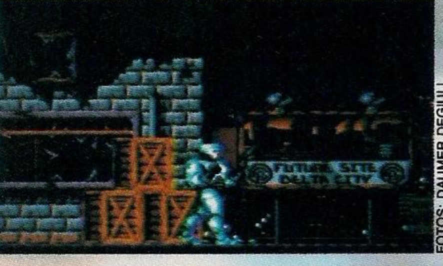
... tiros triplos e...



... tiros laser.

Detroit





FOTOS: DAUMER DEGIULI

Ao contrário do que possa parecer, Detroit no futuro é uma cidade normal. E até "suja". Caixotes pelo chão, e tudo o mais. Sua missão é limpar o crime da cidade, permitindo que se construa Delta City, uma cidade do futuro que substituirá Detroit. Como você pode ver, Delta City já começou a ser construída. Seja rápido!



Janelas

Na primeira fase, gângsters atacam de todos os cantos. Fique ligado nas janelas. Uma boa é já estar com o tiro de três direções. Você pode trocar os tiros pausando o jogo e apertando SELECT.



Motos

Existem muitos obstáculos para tentar impedir Robocop de chegar ao seu objetivo. O motociclista, por exemplo, não pode ser atingido. Você deve pular sobre ele.





Plataformas

Estas plataformas são difíceis. É que o seu Robocop é "pesado", e por isso os saltos são muito difíceis. Para passar, salte quando a plataforma da direita estiver se aproximando de você.



Bolas de ferro

Pesadas bolas de ferro na construção também darão trabalho. Fique atento para passar.

Robô I

Este robozinho aéreo, uma das "engenhocas" da terrível OCP, a organização do mal, também vai dar trabalho. Atire sempre para acabar com ele, acompanhando seus movimentos apenas com a arma.



Inimigos

Agora, é covardia! O furgão passa, mas muitos capangas te atacarão, dos dois lados da tela. E, o jeito é ser bastante rápido. Vire-se rapidamente, distribuindo tiros com a arma laser. Haja habilidade!

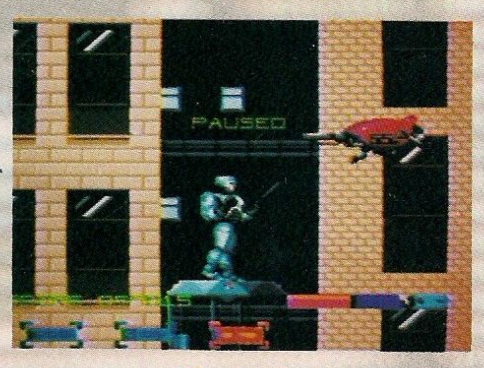




FOTOS: DAUMER DEGIULI

Segunda fase

O policial continua sua luta, desta vez subindo e descendo por prédios de Detroit através de vários elevadores. Uma dica é ficar ligado nas janelas: muitos gângsters te atacarão, de vários pontos ao mesmo tempo.



ROBOCOP 3

Elevador

Aqui nesta descida, seja rápido para se virar e atirar. Os robozinhos não perdoam, e chegam dos dois lados muito rapidamente. Antes da descida, há energia. E depois também. Não dispense nenhuma das duas.

Robô II

Outra dica bem legal: este robô fica paradão e, à primeira vista, não representa perigo algum. Mesmo assim, acabe com ele.



O motivo é simples: este garotinho chato aí da foto vai tentar acionar o robô, que te persegue e muitas vezes consegue tirar uma vida. Se você tiver destruído o robô antes, tudo bem. Ele vai quebrar a cara!



Mas não é só. Robocop é um jogo de bastante habilidade, e os gráficos e músicas são demais! A moçada aqui se divertiu jogando, e você também vai gostar. Daqui para a frente, É com você!



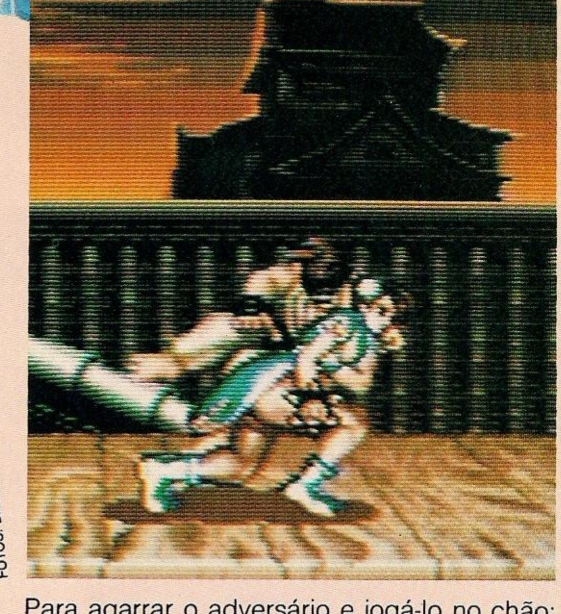
Você pode alterar os comandos, se quiser. A configuração padrão é esta:

Chute fraco: (B)
Chute médio: (A)
Chute forte: [R]
Soco fraco: (Y)
Soco médio: (X)
Soco forte: [L]



Voadora normal: ↖ ou ↗, (X) no alto

FOTOS: DAUMER DE GIULI



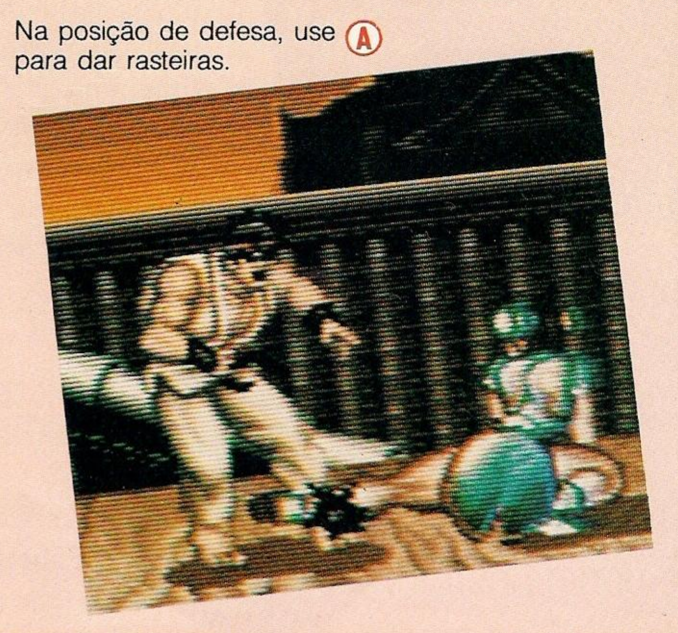
Para agarrar o adversário e jogá-lo no chão: ← ou → + (Y) ou (X) ou [L]

Movimentos especiais



Para defender: ↙ ou ↘

Na posição de defesa, use (A) para dar rasteiras.



Street Fighter II continua agitando a moçada. O cartucho não pára nas prateleiras das locadoras, a fila de espera para jogar na própria loja (no caso dos gameclubes) é imensa e até mesmo nos arcades a vez é bastante disputada. Como se não bastasse, acaba de ser lançado em versão para o Nintendo de 8 bits (confira na seção Nintendo desta mesma edição). Tamanho sucesso não poderia passar em branco, e exatamente por isso, VIDEOGAME passa a publicar, a partir desta edição, uma série de seqëncias de golpes praticamente indefensáveis, para os lutadores mais "famosos". Com estes golpes e um pouco de treino, você vai "detonar" facilmente o computador e até mesmo outros jogadores. A homenageada desta edição é a chinesinha Chun-Li. Agora, chega de papo e vamos aos golpes!

RAIO-X

TIPO:	Luta
FABRICANTE:	Capcom
MEMÓRIA:	16 Megabits
FASES:	11
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	10
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	10

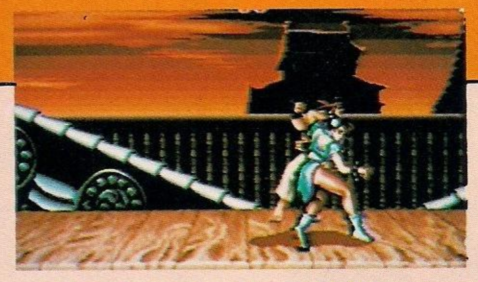
Chun-Li vs. Ryu



ATAQUE



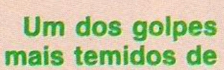
Esta seqüência é quase infalível: dê uma voadora...



...e, assim que cair no chão agarre Ryu e jogue-o no chão.



DEFESA





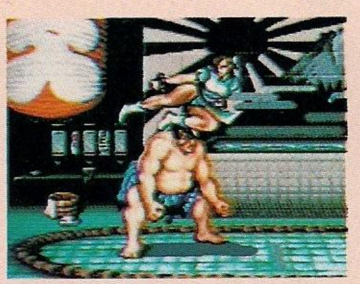
Um dos golpes mais temidos de Ryu é o dragon punch (um poderoso soco para cima). Para escapar, afaste-se da investida de Ryu...



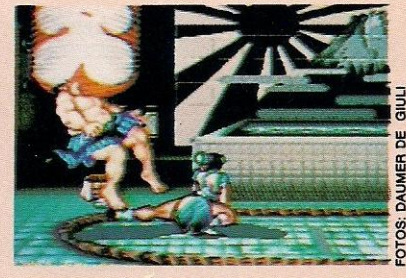
...e, assim que ele cair, agarre-o e jogue-o no chão!

Chun-Li vs. E. Honda

ATAQUE



Acerte uma voadora...



...e, assim que cair no chão, dê a rasteira.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

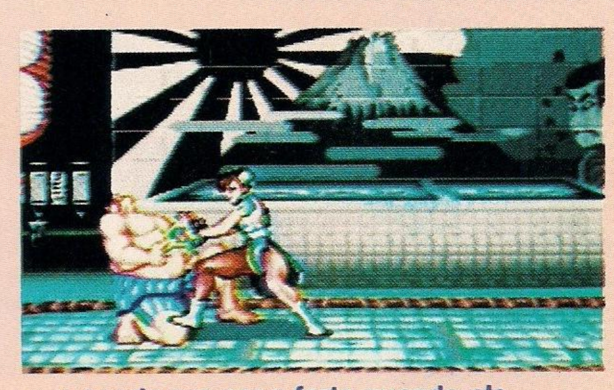


Rapidamente, acerte seguidos chutes. É só apertar rapidamente o botão de chute médio.

DEFESA



O golpe mais poderoso de Honda é o salto seguido de soco. Para escapar, passe embaixo dele...



... e acerte um soco forte quando ele estiver caindo. Aí é só passar para o ataque!



Chun-Li vs. Blanka



FOTOS: DAUMER DE GIULI

ATAQUE

Use a mesma tática para derrotar Ryu. Ela é bastante eficiente contra Blanka.





Para escapar do Blanka "elétrico", salte para cair bem sobre ele, apertando Ⓐ e ↓. Blanka leva um "pisão" e Chun-Li não leva choque! Use também esta tática quando ele atacar girando.

Chun-Li vs. Guile



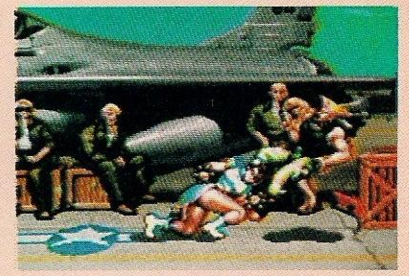
ATAQUE

Usar a voadora, seguida da rasteira e jogar Guile no chão é uma boa. Capriche!

DEFESA



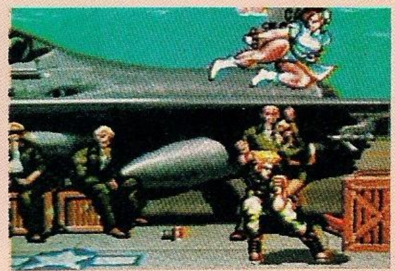
Para escapar do chute "facão", primeiro defenda-se...



...e, enquanto ele estiver caindo, aproxime-se dele e jogue-o no chão.



Para escapar do sonic boom de Guile, salte no canto da tela e acione o direcional para o lado contrário...



...emendando na seqüência um chute forte. Não falha!

Chun-Li vs. Ken





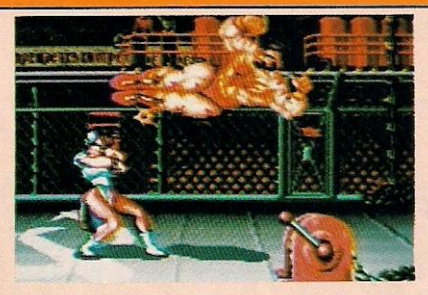
Ken é um lutador idêntico a Ryu — seus golpes são os mesmos. E, exatamente por isso, vale a mesma estratégia de ataque e defesa.

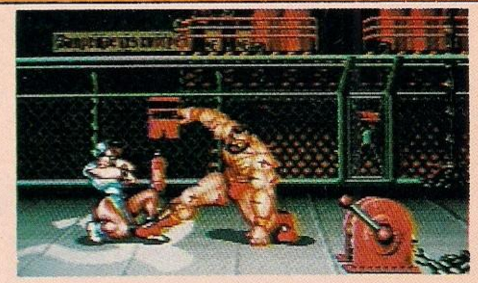
Chun-Li vs. Zangief

ATAQUE

Um golpe bastante eficiente é a voadora. Siga o golpe jogando-o no chão e dando seguidos chutes, como contra E. Honda.







DEFESA

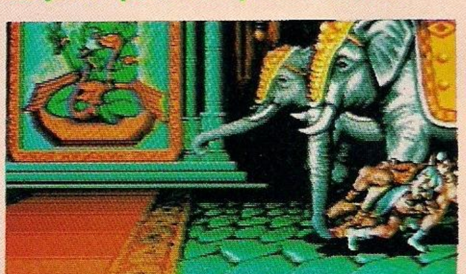
Uma tática comum de Zangief é o chute em cima. Defenda-se apertando o direcional para o lado contrário e...

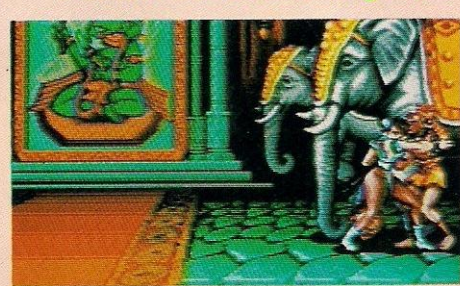
... fique esperto para defender embaixo logo em seguida. Na primeira bobeada dele, acerte seguidos chutes e passe ao ataque!

Chun-Li vs. Dhalsim

ATAQUE

Contra Dhalsim, a técnica é a seguinte: primeiro jogue-o no chão, do jeito que você já conhece...

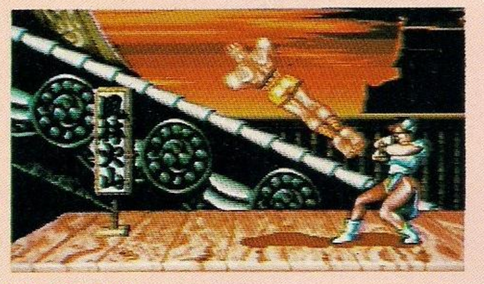




...e , antes de ele levantar, acerte-o com seguidos socos fracos — aperte rapidamente o botão. Se você conseguir, o ''round'' está garantido. Dhalsim não consegue se safar.

DEFESA

Um golpe comum — e poderoso — de Dhalsim é a descida em parafuso. Para escapar, é só defender...





...e, quando ele cair, jogá-lo no chão.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

♦ SUPER SEGREDO ♦ SUPER SEGREDO ♦ SUPE



Chun-Li vs. Chun-Li

Para que os dois jogadores possam escolher o mesmo lutador, aperte, logo que ligar o console (durante a mensagem CAPCOM) a seqüência

↓ R ↑ L Y B X A

Se deu certo, você ouvirá um som característico e a tela de apresentação do game aparecerá com o fundo azul. Aqui, a parada é dura, e só depende de habilidade. O jeito é usar a defesa normal e variar os golpes no ataque. Esta é, talvez, a modalidade mais divertida deste game. Experimente. Você vai gostar!

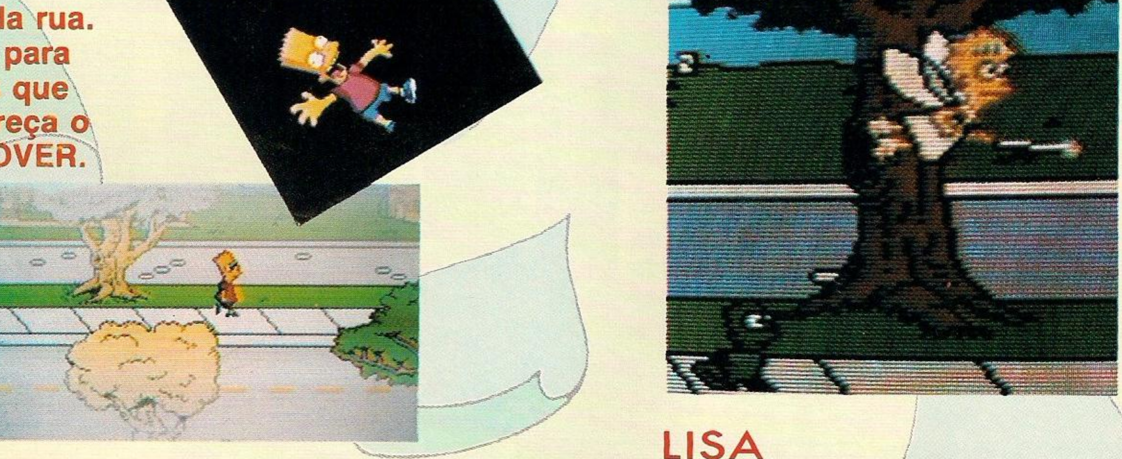
THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE

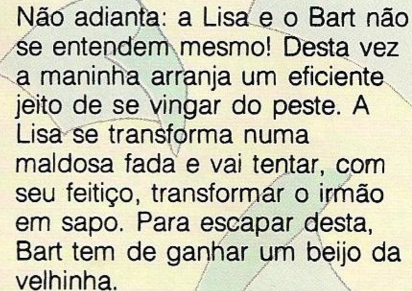
Matt Groening

Conheça agora um pouco do jogo. Bart sonha que todas as páginas do seu dever saíram voando pela janela. Agora é que o pesadelo começa: ele tem de recuperá-las. As folhas estão todas perdidas no meio da rua. Bart tem de correr para encontrá-las, antes que ele desperte e apareça o tão temido GAME OVER.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Assim que encontrar uma das folhas, Bart tem de pular em cima dela e então escolher uma das portas para entrar. Cada porta é uma fase diferente.





LISA

Não adianta: a Lisa e o Bart não se entendem mesmo! Desta vez a maninha arranja um eficiente jeito de se vingar do peste. A Lisa se transforma numa maldosa fada e vai tentar, com seu feitiço, transformar o irmão em sapo. Para escapar desta, Bart tem de ganhar um beijo da velhinha.



MEDIDOR DE VIDA

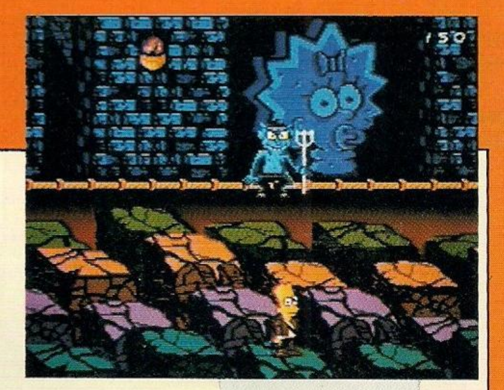


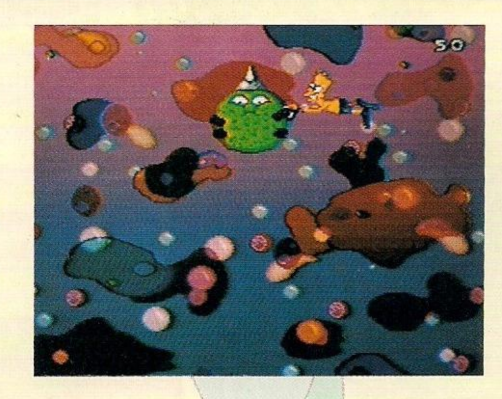
A família Simpsons volta a atacar. Bart continua preguiçoso e desta vez o pestinha pegou no sono enquanto fazia a lição de casa. Mas ''dançou'' e acabou tendo um terrível pesadelo (Nightmare).

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Acclaim
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	8
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	8

SNES





PORTA ROXA

Entrando nesta porta, Bart mergulha num líquido psicodélico lotado de monstros. Aqui ele tem de encher os monstrinhos de ar até que eles estourem. Os esqueletinhos garantem a mudança de fase. Bart continua ''bonzinho'!

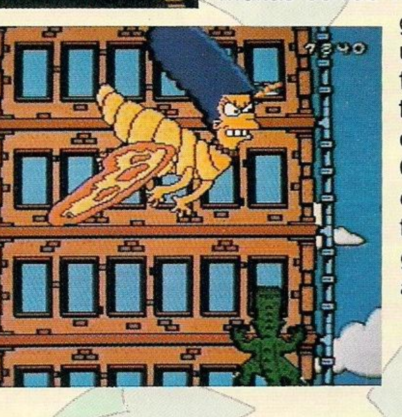
PORTA LARANJA

Esta é uma fase pra Indiana Jones nenhum colocar defeito. Bart tem de ir pulando nos blocos, sempre tomando cuidado com os inimigos que surgem na tela. Atrás mais uma surpresinha: Maggie Simpsons.

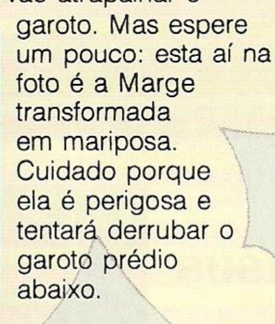


PORTA VERDE

Agora o moleque se transforma numa espécie de Godzila, que atira pelos olhos e pela boca. Ele tem de lutar contra a civilização. Após vencer o primeiro estágio desta fase, Bart vai enfrentar uma difícil missão: escalar um enorme prédio. Muitas coisas vão atrapalhar o garoto. Mas espere um pouco: esta aí na foto é a Marge transformada em mariposa. Cuidado porque ela é perigosa e tentará derrubar o garoto prédio abaixo.

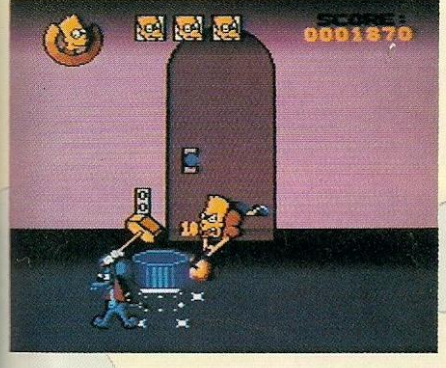






PORTA AZUL

Bartman ataca novamente e desta vez com um estilingue. E adivinha só quem ele tem de acertar? As carinhas do palhaço Krusty, que aparecem como balão. Mas não é só. Tem também aviões de papel, foguetes e ainda um inimigo final.



PORTA AMARELA

Bart está em mais uma enrascada! Ele tem agora de liquidar com os ratos, com os gatos e também com os aspiradores de pó que estão ''afins'' de acabar com ele. O jeito é detonar supermarteladas nos inimigos. Fique esperto porque os adversários também atacam com bazucas. Assim que o telefone tocar, destrua-o rapidamente para não ser atingido por sua explosão.



FOTOS: NORBERTO MARQUES



SNES

O encanador Mario e toda sua turma estão aí outra vez! Eles voltaram para disputar um incrível campeonato de Kart. Para ganhar é preciso vencer cinco corridas, que acontecem em diferentes lugares. Mas há muitas manhas para derrotar os outros competidores. Saque só!



OS PILOTOS

Conheça as qualidades de cada um dos personagens e escolha com qual deles você deseja competir.

LUIGI

aceleração	8
velocidade	8
estabilidade	8



MARIO

aceleração	8
velocidade	8
estabilidade	8

KOOPA

aceleração	5
velocidade	9
estabilidade	6



RAIO-X



TIPO:	Corrida
FABRICANTE:	Nintendo
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	15
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	7

TIPOS DE CORRIDA



FOTOS: DAUMER DE GIULI

CAMPEONATO

Durante o campeonato, o jogador tem de enfrentar sete outros concorrentes. Ao todo são 15 pistas, divididas em três modalidades. Cada corredor pode contar com três vidas.



VERSUS

Você e seu companheiro escolhem os personagens com os quais desejam correr. Neste campeonato, somente vocês dois irão disputar o primeiro lugar. Além das 15 pistas do GP, o jogador ainda pode escolher cinco pistas especiais nesta modalidade.

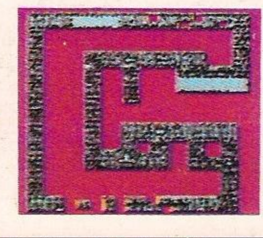
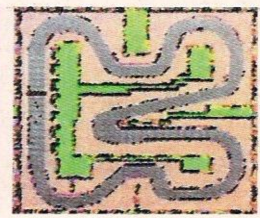
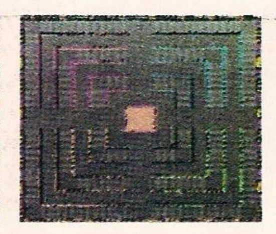
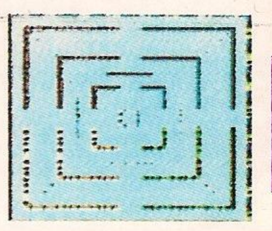


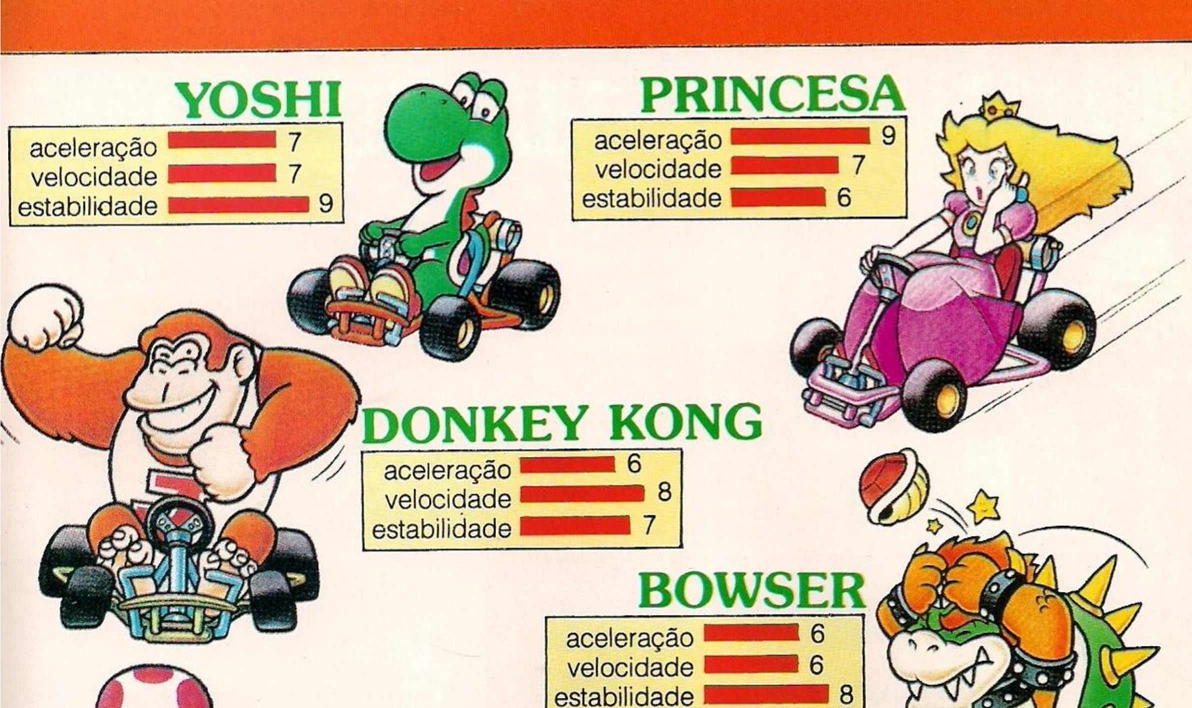
DESAFIO

Dois corredores se enfrentam em quatro novas pistas. O objetivo é destruir o Kart do adversário usando os tiros (A).

Para apanhar os itens é preciso passar em cima das interrogações amarelas.

Mario Kart conta com 24 pistas diferentes. Dá só uma espiadinha em algumas delas!



YOSHI

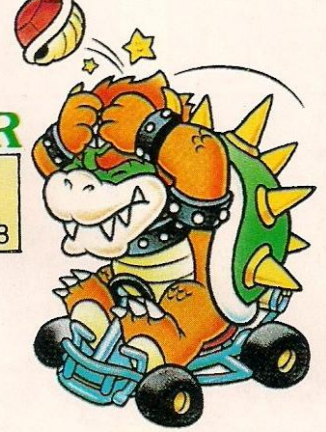
aceleração		7
velocidade		7
estabilidade		9

PRINCESA

aceleração		9
velocidade		7
estabilidade		6

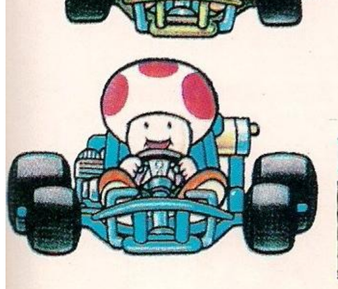
DONKEY KONG

aceleração		6
velocidade		8
estabilidade		7



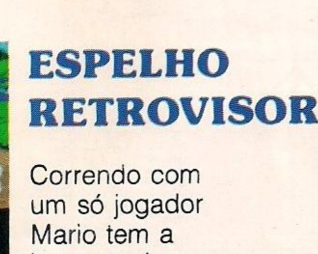
BOWSER

aceleração		6
velocidade		6
estabilidade		8



MUSHROOM

aceleração		8
velocidade		6
estabilidade		6



ESPELHO RETROVISOR

Correndo com um só jogador Mario tem a imagem do seu espelho retrovisor na tela de baixo.

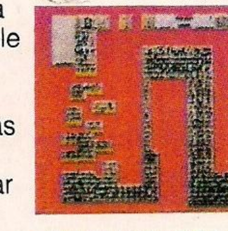
Caso você prefira, apertando Select é possível ver o mapa e a posição de cada piloto durante a corrida.



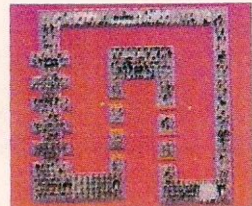


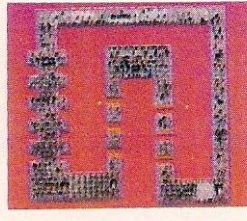
LAKITU

Toda vez que seu piloto sair fora da pista, Lakitu virá para salvá-lo. Mas ele não faz este servicinho de graça, não! O "salva-vidas" cobra duas moedinhas a cada queda (as moedas você recolhe pela pista). No desespero, você também pode tentar acelerar Ⓐ e sair desta enrascada sozinho.









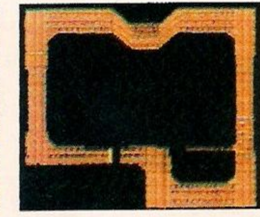


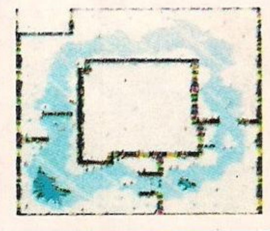
Pegando da quinta colocação para baixo o corredor perde uma vida.

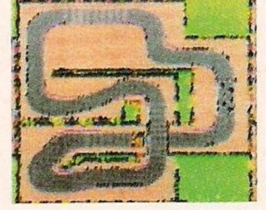


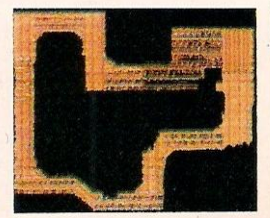
FOTOS: DAUMER DE GIULI















Os jogadores de Nintendo não têm mais do que reclamar. Street Fighter chegou também para este tipo de console. Os gráficos são bem mais simples e a música menos radical do que a versão para Super Nintendo, mas o game garante momentos de diversão. Na versão para Nintendo, há apenas quatro lutadores: Ryu, Chun-Li, Zangief e Guile.

RAIO-X

TIPO:	Luta
FABRICANTE:	
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	4
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	7

COMANDOS BÁSICOS

soco Ⓐ — chute Ⓑ — defesa ← ou → para o lado contrário do adversário — salto ↑ — agachar ↓

Golpes especiais

Seqüência de chutes mortais
Botão de chute rapidamente Ⓑ

Helicóptero ↓ ↑ Ⓑ

Pisão ↑ ↓ Ⓑ

Voadoras ↑ Ⓑ

Rasteira ↓ Ⓑ

FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Chun-Li

Jogar o inimigo no chão
Chegar perto e Ⓐ



STORE GAME



GAME SHOP

VENDAS E LOCAÇÃO

Vendas e Locação de Cartuchos, Consoles e Acessórios





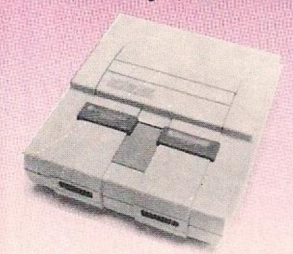


Sempre os Últimos Lançamentos

Venda de Brinquedos em Geral

Assistência Técnica-Transcodificação Super Nintendo/Neo Geo em PAL-M

- Vendemos consoles e cartuchos usados
- Preço promocional p/ dia das crianças



"Super NES" em 2 vezes

Fone: (011) 277-8199

AUTORIZADA DYNACOM

NO ITAIM BIBI

* Assitência técnica especializada em videogames e acessórios nacionais e importados.

* Qualquer que seja seu problema com videogame temos a solução.

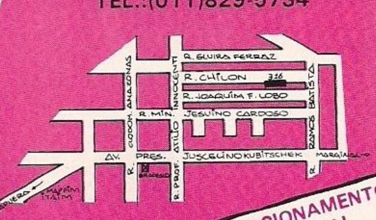
* Transcodificações na hora.

AUTORIZADA TEC TOY



HARTEC

RUA CHILON, 316 - CONJ.01
V.OLÍMPIA - CEP:04552 - S.PAULO
TEL.:(011)829-5734



ESTACIONAMENTO NO LOCAL

SUPERPROMOÇÃO

ENTREGAMOS P/ TODO O BRASIL EM 48 HORAS, VIA SEDEX.
QUALQUER QUANTIDADE.
COBRIMOS QUALQUER OFERTA.

MEGA DRIVE

ALISIA DRAGON	US$31,00
BARCELONA 92	29,50
BULLS X LAKERS	30,00
CASTLE OF ILLUSION	18,00
CHUCK ROCK	40,00
DESERT STRIKE	29,00
DEVIL CRASH	16,50
DAVID ROBINSON'S	22,00
DOUBLE DRAGON II	22,00
ERNEST EVANS	30,00
EL VIENTO	20,50
FIGHTING MASTER	16,00
F-22	29,00
F-1 HERO	29,00
GOLDEN AXE II	19,00
JOE MONTANA II	32,00
JOHN MADDEN	34,00
JUJU	19,50
KABUKI	18,00
KID CHAMALEON	29,00
KRUSTY'S FUNHOUSE	30,00
LAKERS X CELTICS	19,00
NHL HOOKEY	24,00
PIT FIGHTER	18,00
QUACK SHOT	18,00
ROAD RASH	23,00
ROLLING THUNDER II	20,00
SONIC	18,00
STREET OF RAGE	19,00
S. MÔNACO GP	18,00
SENNA'S GP	40,00
SIMPSONS	30,00
S. VOLLEYBALL	20,00
SPIDERMAN	20,00
SOL DEACE	29,00
SPLATTER HOUSE	38,00
TURBO OUT RUN	26,00
TAZMANIA	28,00
THE DUEL	40,00
TERMINATOR	41,00
THE IMORTAL	40,00
THE REVENGE OF SHINOBI	18,00
WORLD CUP 92	21,00
ALLIEN III	33,00
MAC DONALD	45,00
SIDE POCKET	45,00
GREEN DOG	37,00

EVOLUTION GAMES

R. SIMÃO ALVARES, 590 - PINHEIROS
SÃO PAULO - SP - CEP:05417
TEL.:(011)816-0038
FAX:(011)816-3246

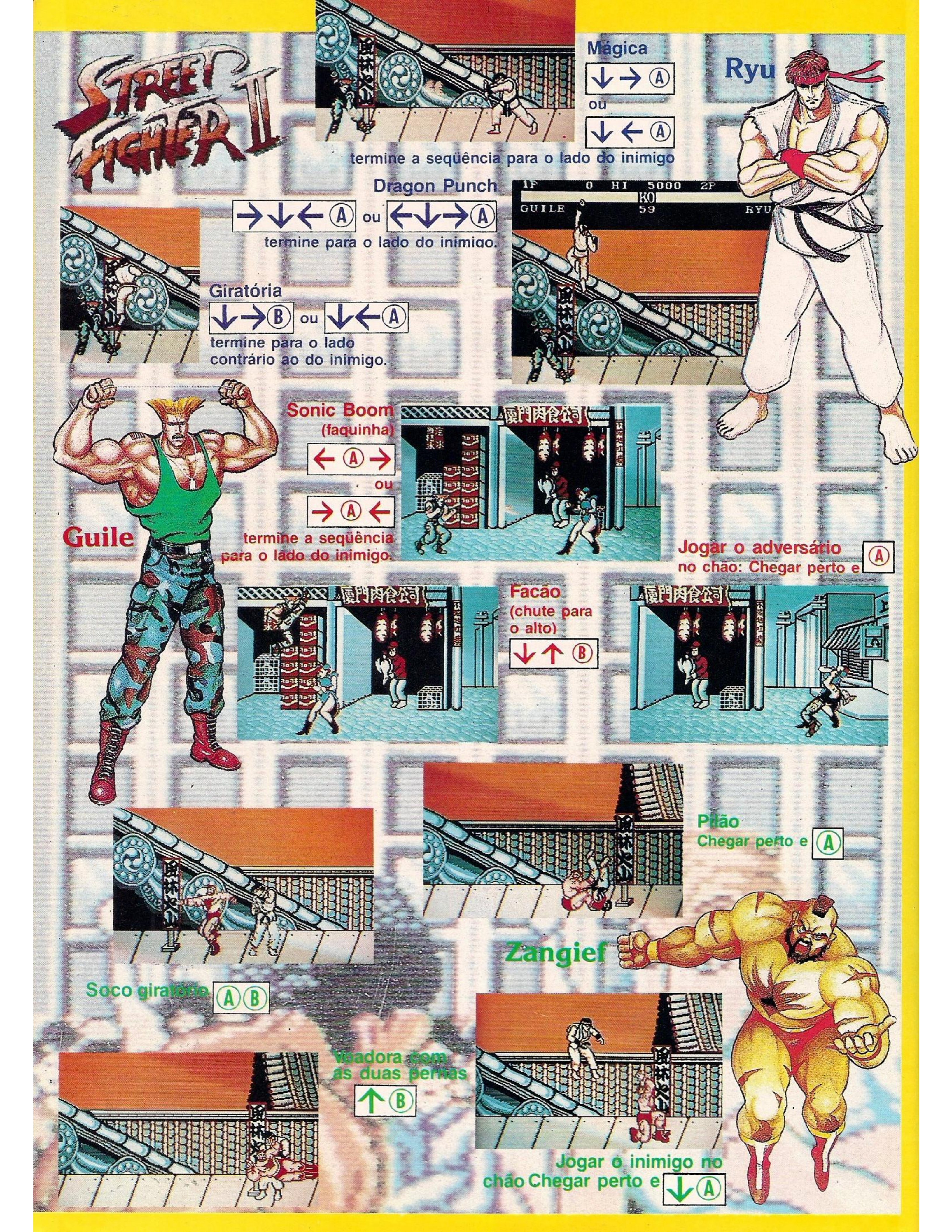
SUPER NES

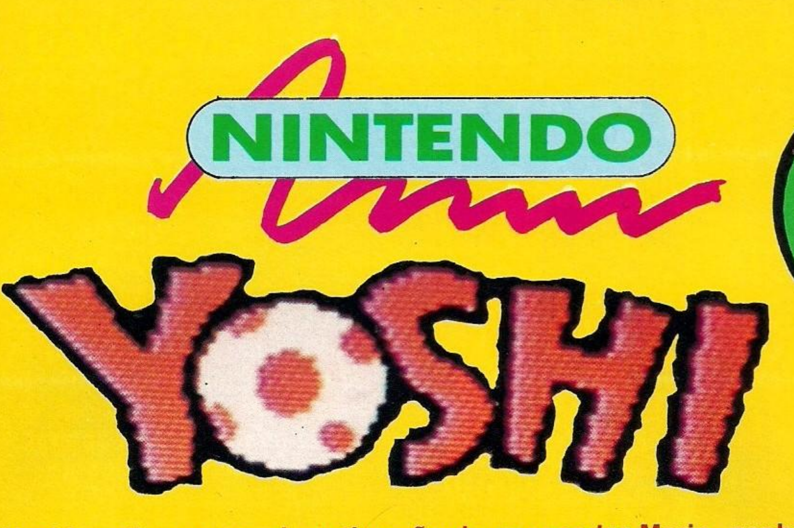
ADDAMS FAMILY	US$73,00
ADVENTURE ISLAND	72,00
BILL LAMBERS (Compact Basketball)	71,00
CASTLEVANIA IV	73,00
FINAL FIGHT	70,00
F-ZERO	71,00
GRADIUS III	69,00
JOE E MAC	71,00
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	71,00
PIT FIGHTER	70,00
POPULOUS	68,00
PAPER BOY	65,00
RPM RACING	68,00
RIVAL TURF	71,00
SMASH TV	71,00
SUPER SOCCER	71,00
S. GHOULS'N GHOSTS	65,00
S. CONTRA III	72,00
S.R. TYPE	65,00
S. BATTLETANK	72,00
STREET FIGHTER II	110,00
TOP GEAR	72,00
TURTLES IV	85,00
ULTRAMAN	65,00
UN SQUADRON	69,00
PRINCE OF PERCIA	85,00
HOOK CAPITÃO GANCHO	85,00

NINTENDO

BARBIE	US$25,00
BATMAN II	24,00
BATTLETOADS	20,00
CAPITÃO AMÉRICA	24,00
FAMÍLIA ADDAMS	25,00
HOOK CAPITÃO GANCHO	23,00
MARIO III	22,00
MEGA MAN IV	25,00
NINJA GAIDEN III	20,00
TARTARUGA NINJA III	25,00
TERMINATOR II	27,00
THE FLINTSTONES	23,00
TINY TOON	25,00
TOM E JERRY	23,00
YO NOID	22,00
S. CONTRA	22,00
SIMPSONS II	25,00
DOUBLE DRAGON III	24,00
ROBIN HOOD	24,00
PEQUENA SEREIA	25,00
STREET FIGHTER II	33,00

CONSULTE PREÇOS PARA CONSOLES E ACESSÓRIOS.
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS.
NOVOS E SEMI-NOVOS.

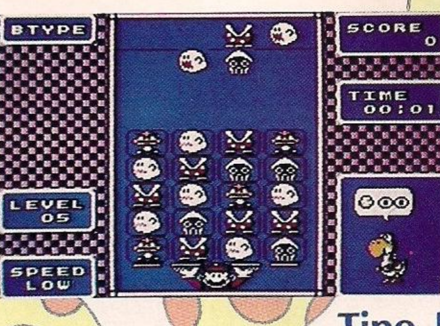

Street Fighter II
Ryu
Mágica
↓ → Ⓐ
ou
↓ ← Ⓐ
termine a seqüência para o lado do inimigo
Dragon Punch
→ ↓ ← Ⓐ ou ← ↓ → Ⓐ
termine para o lado do inimigo.
1F 0 HI 5000 2F
KO
GUILE 59 RYU
Giratória
↓ → Ⓑ ou ↓ ← Ⓐ
termine para o lado contrário ao do inimigo.
Guile
Sonic Boom (faquinha)
← Ⓐ →
ou
→ Ⓐ ←
termine a seqüência para o lado do inimigo.
Jogar o adversário no chão: Chegar perto e Ⓐ
Facão (chute para o alto)
↓ ↑ Ⓑ
Pilão
Chegar perto e Ⓐ
Zangief
Soco giratório ⒶⒷ
Voadora com as duas pernas
↑ Ⓑ
Jogar o inimigo no chão Chegar perto e ↓ Ⓐ



Yoshi, o dinossauro de estimação do encanador Mario, ganhou um game só pra ele. O jogo é uma espécie de Hatris — aquele jogo dos chapéus, lembra? — , no qual você tem de ajudar Mario a eliminar as figuras que caem do alto da tela. O segredo é fazer com que duas figuras iguais encostem uma na outra, na vertical. Para isso Mario pode ajudar, trocando as bandejas de posição. O que vale mesmo é habilidade e rapidez de raciocínio.



TIPO:	Raciocínio
FABRICANTE:	Nintendo
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	indefinidas
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	5
GRÁFICOS:	5
MÚSICA/EFEITOS:	5
DIVERSÃO:	6



FOTOS: ALBANO MENDES

Tipo B

Escolhendo o tipo B, a tela já começa cheia, o que torna maior a dificuldade para limpá-la. Aqui o tempo é cronometrado e ganha quem conseguir esvaziar a tela primeiro.



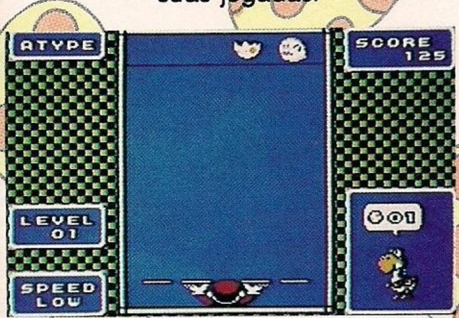
Tela de Opções

Na tela de opções, você pode escolher entre o jogo tipo A e o tipo B, a velocidade com que as figuras vão cair do alto da tela e a música que vai acompanhar suas jogadas.

Fique esperto para fazer com que duas figuras iguais se encostem. Mas lembre que tem de ser na vertical!

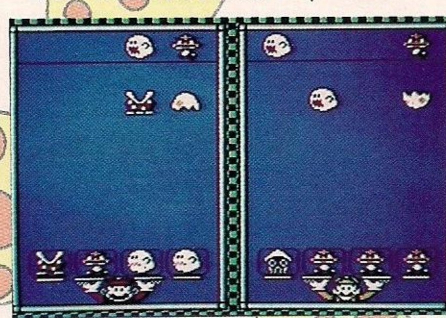
Dois jogadores

Você pode jogar este game com um amigo e disputar pra ver quem consegue acabar com as figuras primeiro. Nesta modalidade o game se torna bem mais divertido. Experimente!



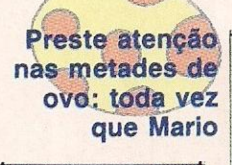
Tipo A

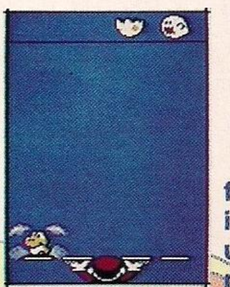
A tela aqui começa vazia e o seu objetivo no jogo é não deixar que ela encha.

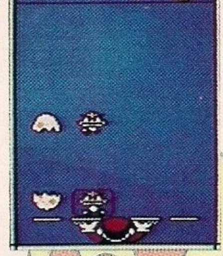


No game B você só consegue mudar de fase no momento em que conseguir "limpar" todos os personagens da tela.

Preste atenção nas metades de ovo: toda vez que Mario







formar um ovo inteiro, ele ganha um Yoshi e mais 50 pontos.



Mario então aparece montado em Yoshi para dar os parabéns.

MS. PAC - MAN

Master SYSTEM

RAIO-X

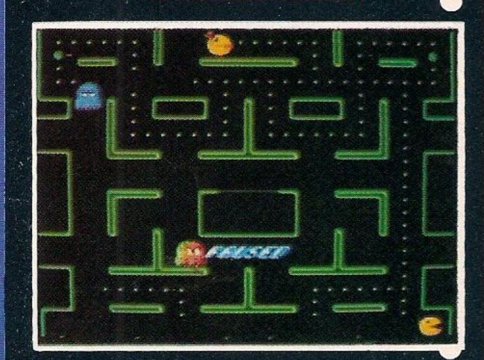
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 1 Megabit
JOGADORES: 2

TOS: NORBERTO MARQUES

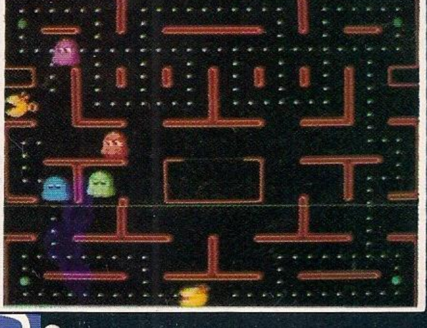
Ms. Pac-Man é muito gulosa! Desta vez a "mocinha" tem um monte de incríveis labirintos para devorar. Mas cuidado porque muitas surpresas vão atrapalhar Ms. Pac-Man durante seu lanchinho. Fique esperto ainda para não acabar com uma terrível indigestão.

O jogador pode escolher os labirintos onde Ms. Pac-Man vai "bater um rango".

Arcade

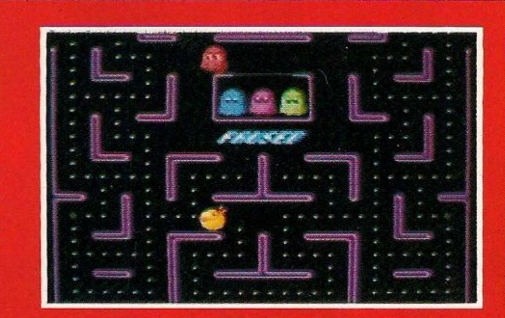


Mini

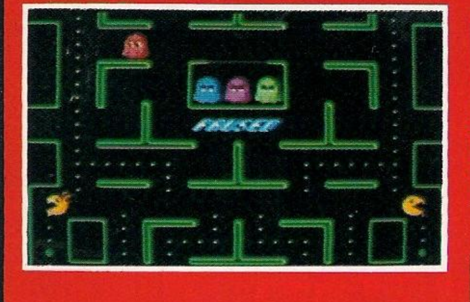


Fase 1

Cada fruta corresponde a uma fase diferente deste game. Pegando-as você ganha bônus.



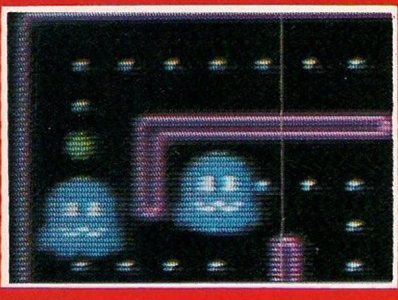
Fase 2



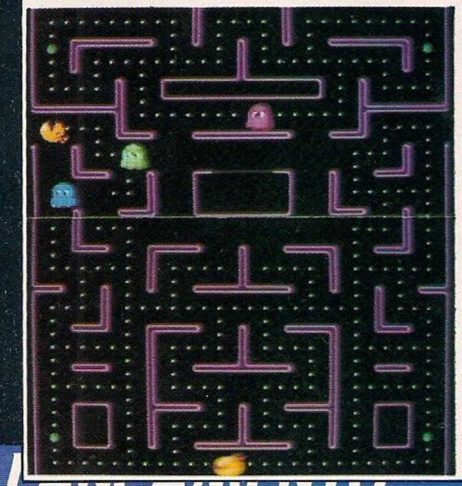
Fuja para não ser pego pelos fantasmas. Quando você estiver em perigo as saídas laterais podem ser uma boa.

Fase 3

Comendo estas pastilhas, a gulosa consegue fazer com que os fantasmas fiquem com medo dela por alguns instantes. Aproveite então para arrasar!



Big

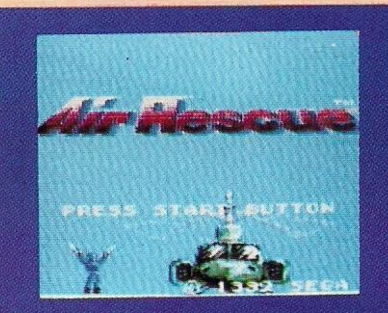


Strange

Super-Dica

O melhor é dividir, visualmente, o campo em quatro partes. Coma então uma pastilha e acabe com toda a comida deste um quarto de tela. Assim fica bem mais fácil detonar neste game.

Master SYSTEM



AIR RESCUE

A cidade de Toland está em chamas e os líderes de mais de 50 nações, que participavam da Conferência Mundial pela Paz, foram seqüestrados pelos espiões da Liga pela Revolução Internacional. A Liga agora quer dominar o planeta e sua missão não é fácil: você tem de pilotar um helicóptero MU-40 e salvar os reféns.



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	2 Megabits
JOGADORES:	1

O jogador tem a chance de selecionar as armas com as quais deseja lutar.



Encostar nas bolas minadas é explosão na certa. Cuidado! Você tem agora de socorrer os reféns que estão pedindo ajuda. Solte a escada (Botão 2) para salvá-los.

Mas fique esperto: atrás de um refém sempre se esconde um seqüestrador, doidinho para acabar com você. Atire para escapar.



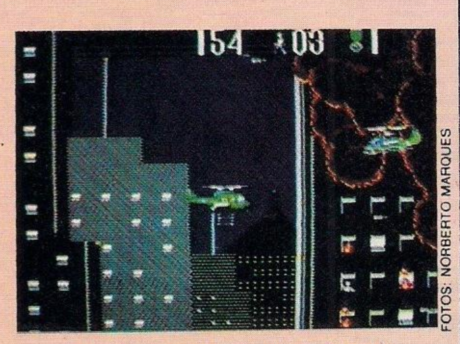
Assim que salvar um refém, leve-o "voando" ao hospital.

No alto da tela está o número de reféns que você precisa salvar a cada missão.





No segundo round alguns prédios estão em chamas e os reféns pedem socorro nas janelas. Cuidado para não encostar no fogo quando for salvá-los.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Os helicópteros inimigos também significam problemas. Seja esperto para contornar a situação.

RAMPAGE

Master SYSTEM

Rampage é uma das raras oportunidades em que o jogador tem a chance de ser o vilão da história. Nesta divertida aventura, sua missão é destruir diversas cidades dos Estados Unidos, desde São Francisco até Nova York.

RAIO-X

MENU
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 2 Megabits
JOGADORES: 2

O jogador pode escolher com qual dos personagens deseja lutar:



a mais rápida



o que escala melhor

FOTOS: DAUMER DEGIULI



o mais forte

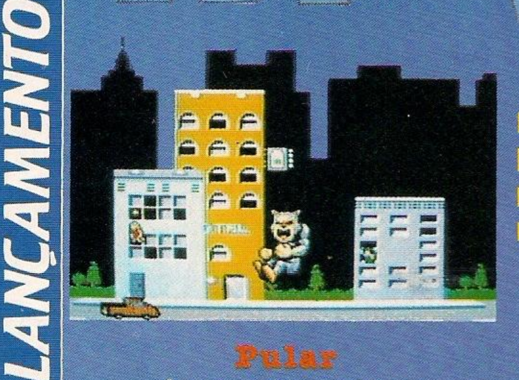


Derrubar Prédios

É moleza! O método mais eficiente de por tudo abaixo é começar socando a base. Experimente.



Assim que o prédio começar a rachar, pule. Caso contrário o "vilão" perde energia.



Pular

É a melhor maneira para conseguir subir nos prédios. Encostar no prédio e tentar escalá-lo já é mais complicado e leva mais tempo.

Muito cuidado com os carros e com as bombas atiradas pelos moradores dos prédios. Destrua-os para se ver livre do problema.

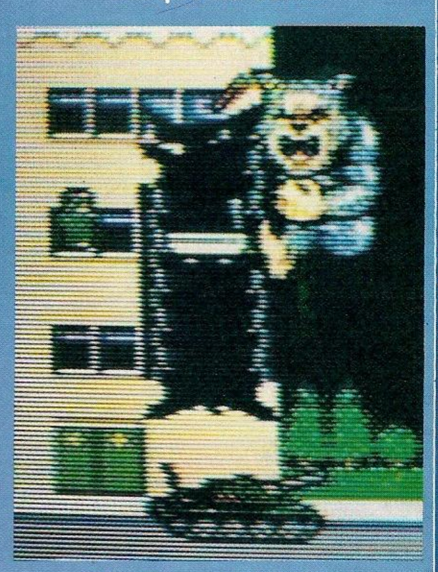


O inimigo deixa um lança-chamas no chão e você não deve pegá-lo. Caso contrário, pode acabar com indigestão e perder energia.

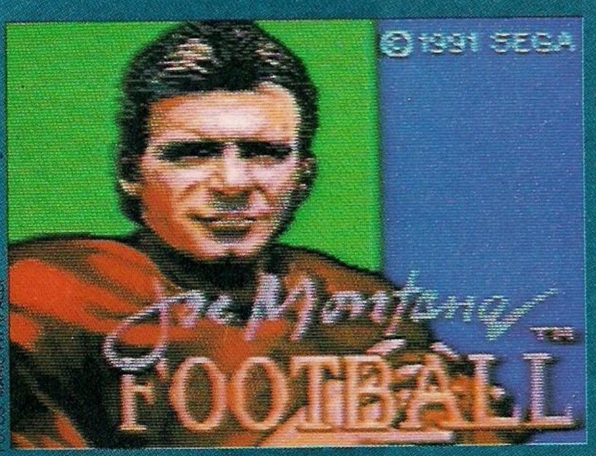




Tocar nos luminosos é choque na certa.



Os ataques do tanque podem ser fatais: além de tirar energia, ele imobiliza o lutador por alguns instantes. Com sua fome devoradora, o lutador também passa mal quando come a banheira. Tente evitar mais problemas.



FOTOS: MÁRIO PITTIPALDI

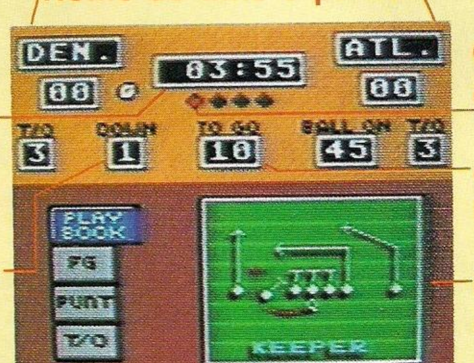
Agora também é possível disputar emocionantes partidas de Football (o futebol americano) no Game Gear.
Apesar de mais simples, também neste game, você pode recorrer às jogadas do Caderno de Táticas do campeão Joe Montana — o lançador (quarterback) mais famoso deste esporte nos EUA. Seu objetivo básico é conseguir ultrapassar a linha de fundo do campo adversário com a bola dominada. Para isso, você tem quatro tentativas, devendo avançar no mínimo 10 jardas (duas linhas brancas). Conseguindo, você ganha mais quatro tentativas. Se for bloqueado e não conseguir, seu time passa a defender e deve tentar impedir o avanço do adversário.

RAIO-X

TIPO:	Esporte
FABRICANTE:	Sega / Tec Toy
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	9
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	7

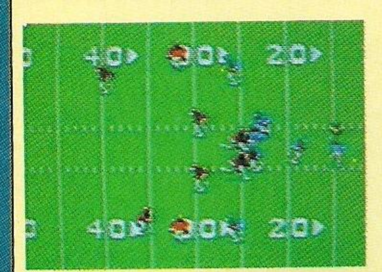
Entre uma tentativa e outra aparece uma tela de status (situação) que mostra como você está no jogo, além de permitir que você escolha uma jogada. Veja o que ela informa:

Tela de status

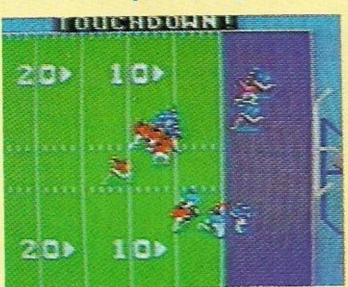


O JOGO

O jogo se inicia com o tradicional cara e coroa. A bola vai para o seu lançador. Use o botão 2 para selecionar o jogador que vai receber o passe, e o botão 1 para passar a bola. Com o direcional, o receptor agarra a bola e progride...



...em direção ao campo adversário. Seja hábil para escapar do bloqueio e atingir a linha de fundo. Você conquista 6 pontos...

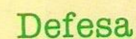


... e ainda tem direito a um chute, que deve passar dentro do arco. Controle a inclinação da bola com o direcional.



DUAS BOAS JOGADAS

Ataque



Esta jogada tem um truque: prenda um pouco a bola com o seu lançador. Um receptor vai cruzar a defesa adversária na diagonal para a esquerda, atraindo a marcação. Lance a bola para um receptor na direita. Ele prossegue desmarcado!

Defesa



Esta é uma linha de defesa muito forte, pois toda a linha de jogadores de frente avança para o bloqueio imediatamente após o início do jogo. Dada a saída (snap), corra com o seu jogador em direção ao lançador adversário. Conseguindo bloqueá-lo, o adversário terá retrocedido em vez de progredir!

TINY TOON Adventures

BAB'S BIG BREAK

O coelhinho Buster Bunny — o famoso Perninha, dos desenhos da TV — e sua turma estão de volta em mais uma superaventura. Bab's Bunny, a namorada do herói, está metida em uma enrascada de novo. Ela foi contratada para trabalhar no teatro Acme. O que ela ainda não sabe é que o maldoso Montana Max está por trás disso. Ele planeja ganhar muito dinheiro às custas do teatro e do trabalho da coelhinha. Seu trabalho é livrar a coelhinha da exploração do malvado Montana, em quatro fases bem legais.



RAIO-X	
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Konami
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	4
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	8

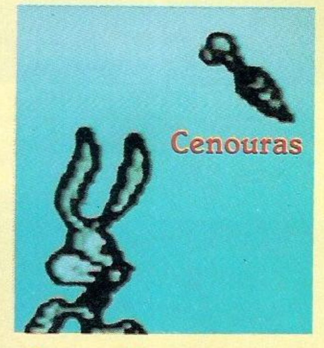
Seus companheiros e suas poderosas armas

Abacaxis

Plucky

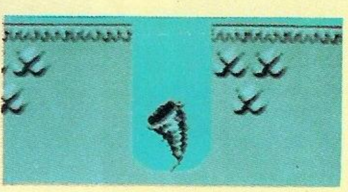
Melâncias

Hamton



Buster Bunny

Cada amigo tem uma habilidade diferente, fundamental para conseguir passar de fase. A escolha certa é fundamental. Durante o jogo você pode trocar de personagem quantas vezes quiser.

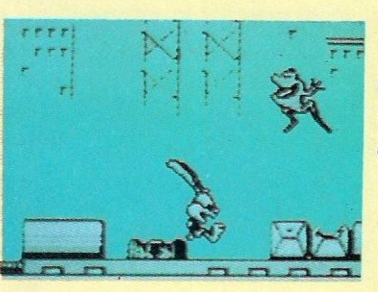


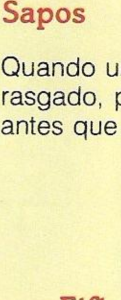
Dizzy

O único jeito para conseguir escapar da fase 1 é contando com a ajuda de Dizzy. Ele se transforma em um furacão capaz de perfurar o solo.

Canos

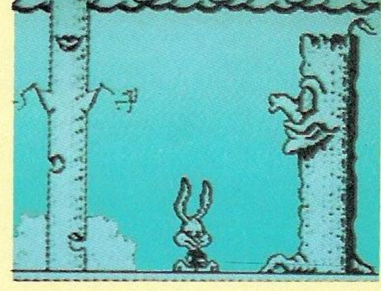
Só há uma maneira de conseguir terminar a fase da cidade: jogando com Furrbal. Ele é o único que consegue se agachar e passar por baixo destes canos.





Sapos

Quando um sapo saltar de um embrulho rasgado, pule rapidamente para trás antes que ele toque em você.



Fifi

Libertando Fifi, ela ajuda o herói a passar pelas árvores. Para tirá-la da jaula, basta pular em cima do pino.

Guarda-costas

O guarda-costas de Montana está mantendo Bab's presa. O inimigo começa logo dando baxaria: ele vai atirar blocos em cima de Buster. Pule para escapar dos que vêm de baixo e abaixe para não ser atingido pelos que "voam". Max está esperando logo em frente.

Imagens obtidas a partir de digitalização em computador. A cor do fundo foi aplicada.



PC especial

SPACE ACE

Você é Space Ace, um herói intergalático. E, para variar, tem de salvar sua namorada, que foi seqüestrada pelo malígno Borf — que você vê aqui no exato instante em que ele cometia seu crime, fugindo com a pobre moça. Sua missão é resgatá-la. O game é muito rápido: muitos alienígenas e até o próprio Borf tentarão acabar com você. Para evitar esse desastre, a manha é decorar os comandos de fuga ou ataque. Aí, fica fácil. É só não marcar bobeira!

Aqui está a primeira dificuldade do game. Para escapar desta plataforma que insiste em não parar quieta, pule rápido sobre ela quando ele estiver subindo e, na seqüência, salte fora dela. →→

A precisão nos movimentos é fundamental. Aqui, não hesite: atire rápido! Ins

Para escapar deste robô-gigante, a dica é fugir rápido para a direita. →

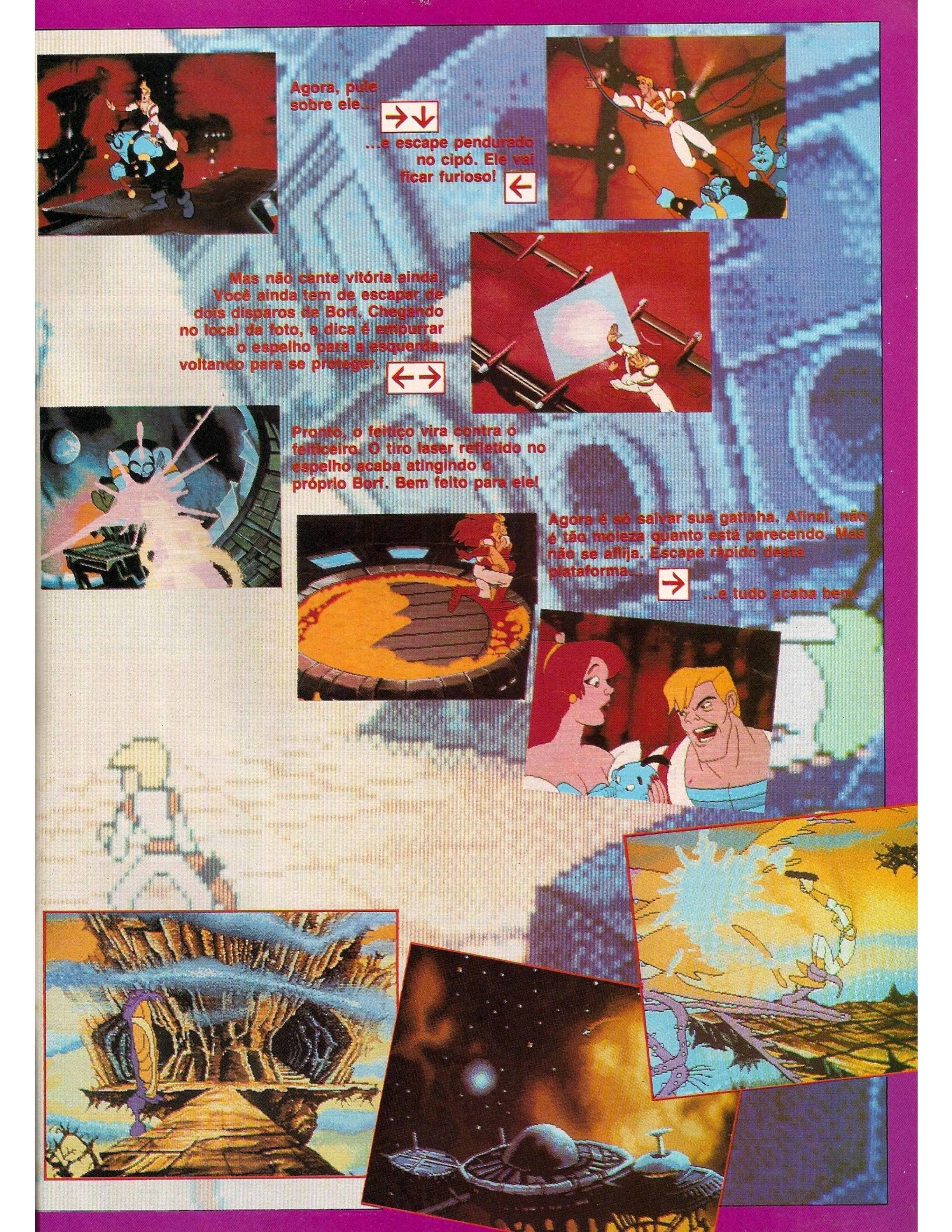
Agora, chegou a hora de enfrentar o vilão. Na primeira parte da luta com Borf, os movimentos devem ser bastante precisos. Não esqueça de decorar a seqüência inteira.

Ins Ins Ins Del Ins B Ins C B

RAIO-X

TIPO: Ação
FABRICANTE: ReadySoft Inc.
MEMÓRIA INSTALADA: 4 Megabytes
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: PC-XT; 640Kb RAM
PERIFÉRICOS COMPATÍVEIS: Placa de Som: Ad Lib; Sound Blaster, Tandy 1000 Joystick

DESAFIO: 8
DIVERSÃO: 8



Agora, pule sobre ele... →↓

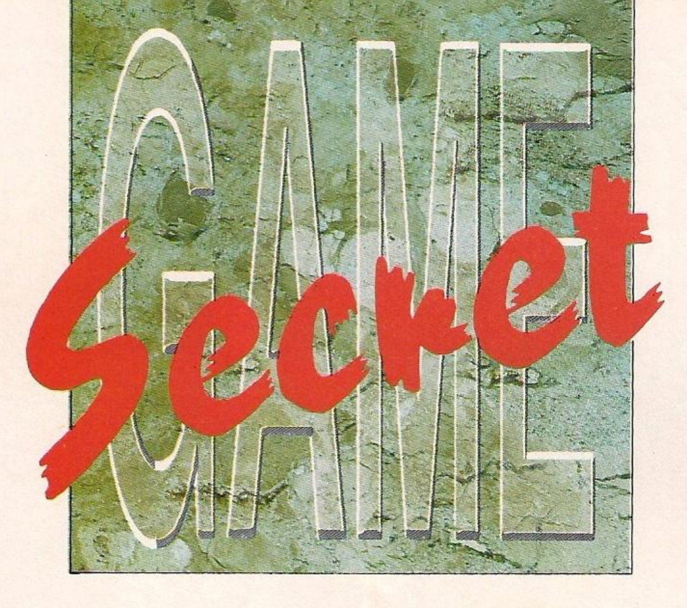
...e escape pendurado no cipó. Ele vai ficar furioso! ←

Mas não cante vitória ainda. Você ainda tem de escapar de dois disparos de Borf. Chegando no local da foto, a dica é empurrar o espelho para a esquerda, voltando para se proteger. ←→

Pronto, o feitiço vira contra o feiticeiro. O tiro laser refletido no espelho acaba atingindo o próprio Borf. Bem feito para ele!

Agora é só salvar sua gatinha. Afinal, não é tão moleza quanto está parecendo. Mas não se aflija. Escape rápido desta plataforma... →

...e tudo acaba bem.



PRINCE OF PERSIA
(Super Nintendo)

Com estes **passwords** você decide por onde quer começar este incrível game:
Fase 2 - 4AEMIPZ
Fase 3 - QZA5WL2
Fase 4 - 4HKCACL
Fase 5 - IODCCJA
Fase 6 - 4EX5Q2W
Fase 7 - YZB5QXM
Fase 8 - RL4A5MN
Fase 9 - Y1WXQKS
Fase 10 - RGW6KR4
Fase 11 - IZK6AZP
Fase 12 - BLI4QWQ
Fase 13 - AUDJY4J
Fase 14 - B3J6KZG
Fase 15 - ALJXY66
Fase 16 - RLRLC5U
Fase 17 - ISKERIC
Fase 18 - 4GAGBKQ
Fase 19 - QH1KD36
Agora, na fase 20, há duas opções:
Faltando 15 minutos -BV3VBST
Faltando 34 minutos -BZGGDZF
Marcelo Antonio V. Carnevalle
Jundiaí, SP



DEMON SWORD
(Nintendo)

Use este **password** para chegar à última fase:
WGI QSH QBQ
?TZ LAG YD

THE LAST NINJA
(Nintendo)

Com estes **passwords** dá para pular fases e ganhar novas armas:
Fase 2 (The Street) -5666666265464176
Fase 3 (The Sewers) -F666666644266HD6
Última fase (The Mansion) -F22222200622562
Rafael Reategui
Pedro Osório, RS

TMNT III -THE MANHATTAN PROJECT
(Nintendo)

Para entrar na tela de opções, digite esta seqüência no **direcional** durante a tela de apresentação:
cima, cima, baixo, baixo, esq., dir., esq., dir., **A**, **B** e **Start**.
Juliano Seizo Uchi
Piedade, SP



VALLIS III
(Nintendo)

Aí vão alguns truques para este game. Faça as seguintes seqüências durante a tela de apresentação:
'music select mode'' - aperte **A**, **B**, **C** e **Start**, simultaneamente.
'visual select mode'' - aperte **A**, **B**, **C**, diagonal superior, esquerda e **Start.**
'select map'' - aperte **A**, **B**, **C**, cima e **Start**, simultaneamente, por pelo menos três segundos.
Alexandro José Baldassin
Santa Bárbara D'Oeste, SP

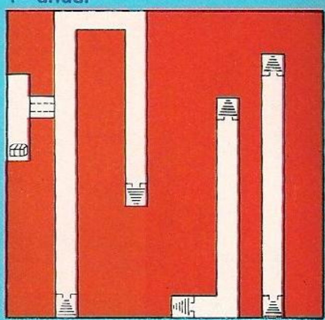
SAINT SWORD
(Mega Drive)

Com estes **passwords** você consegue jogar em qualquer fase:
Fase 1: GOQJHJ
Fase 2: HYZD4W
Fase 3: GSOGIA
Fase 4: NZNFWL
Fase 5: MQOFA1
Fase 6: UZKGMH
Fase 7: VWJFSK

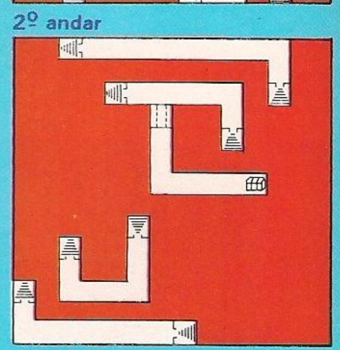
PHANTASY STAR
(Master System)

Com estes dois mapas, termina a série que vinha sendo publicada desde a edição nº 16.

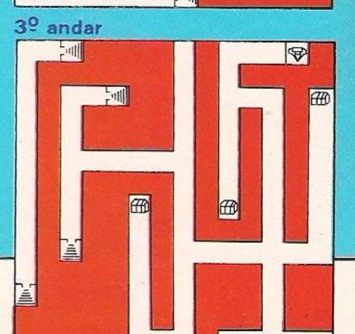
1º andar



2º andar



3º andar



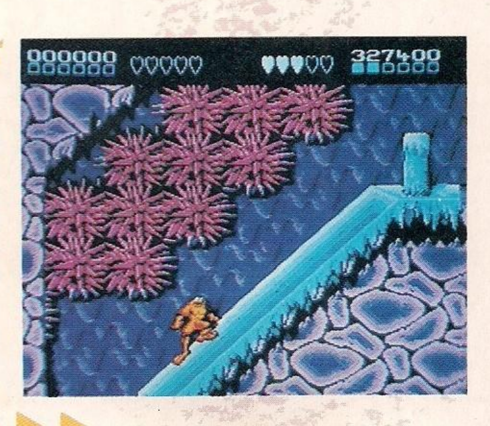


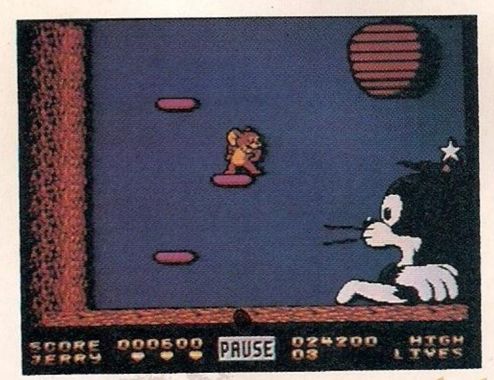
FANTASIA
(Mega Drive)

Lembra da porta com maçaneta de rosto, no Castelo 2? Você pode entrar ali e pegar 4 estrelas e 2 livros, é só não encostar nos elementos inimigos. Aproveite!

BATTLETOADS
(Nintendo)

Não é difícil encontrar uma Mega Warp na fase 4 (Ice Cavern). Lembra da plataforma que desce quando você pula sobre ela? Na hora que ela estiver descendo, aperte o **botão A**. Quando a plataforma subir, continue apertando o **botão A**, até que a **mega warp** apareça. Ela o levará até a fase 6 (Snake Pit).
Daniel Wasko
Curitiba, PR



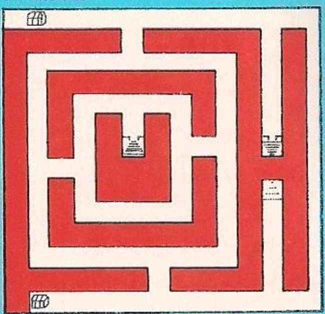


TOM & JERRY
(Nintendo)

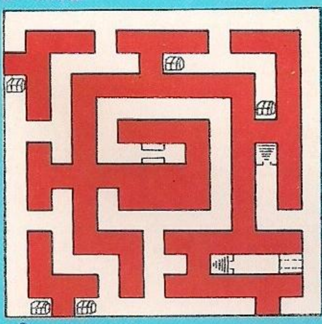
Com esta dica você consegue, logo de cara, 99 vidas. Na tela de apresentação, pressione no **direcional: dir., dir., cima, esq., cima, dir., baixo, B**, **A** e **Select**. Quando você ouvir um som característico é porque deu certo. Que tal?
Mario Benevento Neto
São Paulo, SP

No labirinto da Caverna de Casba você acha o "Olho", e no da caverna de Maharu você encontra seu amigo Noah. A **VIDEOGAME** espera ter dado uma bela mãozinha aos seus leitores apreciadores deste game!

1º andar



2º andar



3º andar

RIVAL TURF
(Super Nintendo)

Dá para mudar os nomes de todos os personagens deste game. Quando você entrar na tela de recordes é só digitar o seguinte código:
CHRCONF
Linaldo N. Shimokawa
Mogi das Cruzes, SP

ZILLION II
(Master System)

É fácil conseguir **continue** em qualquer momento deste game. Na hora que aparecer a mensagem **Game Over** na tela, mantenha pressionado o **direcional** para cima e aperte o **botão 1**. Decente, não?

THUNDER SPIRITS
(Super Nintendo)

Para conseguir entrar na tela de opções, durante a tela de apresentação mantenha o **Select** pressionado e, em seguida, aperte o **Start**. Você pode mudar a ordem dos botões no controle, selecionar o nível de dificuldade e muito mais. OK?

CENTURION: DEFENDER OF ROME
(Mega Drive)

Chegue à última fase sem maiores problemas. Use este **password**:
QDUA YQ25 5555
55NK VKXW IPJI

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super segredo, aquela dica "da hora" ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Sua dica pode ser publicada.

BART VS. THE WORLD
(Nintendo)

Se você possui um Game Genie para o Nintendo, aproveite este código para tornar Bart invencível:
ZOXVGLIE



GALERIA DOS FERAS

RECORDS

Aí, Galera! Mais alguns feras quebraram recordes nesta edição. Veja se você foi um deles. Para participar, é só mandar uma foto com a pontuação de qualquer jogo, ou, se o jogo não tiver pontos, com a tela do final. Escreva no verso o nome do jogo, o sistema e sua pontuação. É só caprichar no controle!

MEGA DRIVE

TAZMANIA — Fábio Ricardo Rezende de Lima — 143.875
AFTER BURNER II — Sérgio Natário Coimbra — 20.409.640
SHADOW OF THE BEAST — Rodolfo Buffoni Possuelo — 99.974
THE REVENGE OF SHINOBI — Luís Mateus & Marcos W. — 16.001.500
PIT FIGHTER — Equipe Thunder Game — 2.287.420
SOL DEACE — Rodolfo Buffoni Possuelo — 708.029
TWO CRUDE DUDES — Eduardo Motta — 999.999
GOLDEN AXE II — Rodrigo Valentino — 550.000



SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY — Rodolfo Buffoni Possuelo — 38.023.650
SUPER ADVENTURE ISLAND — Bruno P. Guerra — 440.900
JOE & MAC — Fábio H. Pitanga — 999.900
BATTLE BLAZE — Bruno P. Guerra — 860.000
FINAL FIGHT — Ricardo Hara — 4.229.300
PIT FIGHTER — Bruno P. Guerra — 1.821.040
ULTRAMAN — Eduardo S. Santocchi — 469.080



MASTER SYSTEM

COLLUMS — Luciana Marinho de Carvalho — 2.254.680
FORGOTTEN WORLDS — Luís Antonio Burim — 3.841.000
MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION — Maurício Grohmann — 999.990
R-TYPE — Roberto Kaida — 1.054.400
MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO — Carlos A. M. de Oliveira — 579.560
SONIC THE HEDGEHOG — Maurício Grohmann — 455.600
ASTERIX — Giancarlo Mazzoni Pinheiro — Terminado



NINTENDO

ASTYANAX - Flávio Tito da Costa Filho - 6.820.400
DUCKTALES - Glauco Alves Martins - 15.663.000
MEGA MAN III - Maurício Grohmann - Terminado
STAR WARS - Juliano Seizo Uchi - Terminado
WOLVERINE - Fábio Jerônimo da Silva - 124.700
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III - Juliano Seizo Uchi - 999.900
ROLLING THUNDER - Fábio Bosco Teixeira dos Santos - 262.350



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe:
Roberto Araújo
Editor:
Mário Fittipaldi
Editora convidada
Silvia Szarf
Colaboradores:
Toni Ricardo Cavalheiro, Incá Moya, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Junior, Eduardo Bourdot Fidelis, Alan Gonçalves Campos e Moacir Luís de Carvalho. **Fotos:** Studio Norberto Marques.
Revisão:
Rosana Mauro.
Arquivo:
José dos Santos Silva
Projeto Gráfico:
Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte).
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação).
Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final).
Rivaldo L. Jucá (Produção Gráfica).
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária).
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Marcos Barros
Representantes SP:
Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Tony B. Simões, Gilberto Branco e Salomão Politanski.
Coordenadora: Ulla Schöffel
Arte:
Ana Cláudia de Almeida Delfini (Criação), Rui Semede (Assistente de Arte).
Laércio da Silva (Tráfego).
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
Gerente Financeiro:
José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil:
Osny Luttenschlager S. Serra
RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

VIDEOGAME com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SíMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-040 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Margraf, Marprint, Pre-Press, Fotoline e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão: BLOCH EDITORES S.A.

OUTUBRO/92

